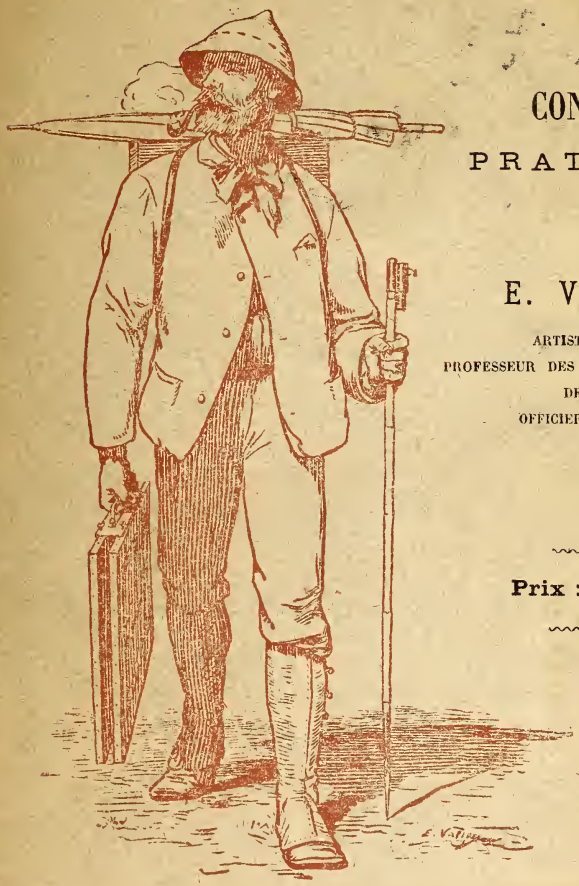
MÉTHODE
POUR DESSINER



CONSEILS
PRATIQUES

PAR

E. VALTON

ARTISTE PEINTRE
PROFESSEUR DES ÉCOLES DE LA VILLE
DE PARIS
OFFICIER D'ACADÉMIE

Prix : 1 franc

ANCIENNES MAISONS ANGE OTTOZ, F. LEFEBVRE
Fondée en 1825
PH. LECLUSE
58, Rue de Clichy, 58
(En face la Rue de Parme), PARIS (9e)

MÉTHODE

POUR DESSINER

PARIS

TYPOGRAPHIE J. REULLIER

1, Rue Larrey (place Monge)

MÉTHODE
POUR DESSINER

CONSEILS PRATIQUES

TEXTE ET DESSINS

PAR

E. VALTON

ARTISTE PEINTRE
PROFESSEUR AUX ÉCOLES DE LA VILLE DE PARIS
OFFICIER D'ACADÉMIE

ANCIENNES MAISONS ANGE OTTOZ, F. LEFEBVRE
Fondée en 1825
PH. LECLUSE
58, Rue de Clichy, 58
(En face la Rue de Parme), PARIS (9e)

A LA MÉMOIRE

DE

MON PÈRE

ET DE

MON MAITRE COUTURE

E. VALTON

Digitized by the Internet Archive
in 2016

https://archive.org/details/methodepourdessi00valt

MÉTHODE

POUR DESSINER

PRÉAMBULE

Alors il s'agit d'apprendre à dessiner ! Oh ! c'est bien simple. Il suffit tout bonnement de copier ce qu'on voit et comme on le voit. — Or, qu'y a-t-il de plus facile que de voir ? Tout le monde sait d'enfance se servir de ses yeux. — Eh bien ! si vous m'en croyez, ne vous en tenez pas à cette première éducation de l'œil qui est le partage de tout le monde ; il y a voir et voir, tout comme il y a fagot et fagot.

Avez-vous quelquefois observé un enfant, et non des plus petits, faisant ses premiers essais de dessin ? Presque invariablement il fera, par exemple, les objets éloignés au moins de la même taille que les objets les plus rapprochés. Pourquoi ? Parce que justement son éducation optique lui a appris que cette maison qu'il voit tout là-bas est aussi grande que celle qui est près de lui, qu'il pourrait passer largement sous cette porte que l'éloignement lui fait paraître grande comme son porte-monnaie. Il faut donc apprendre à voir et à exprimer sur le papier les dimi-

nutions apparentes des grandeurs occasionnées par les différences d'éloignement. — Demandez à cet enfant de vous dessiner tel objet qu'il connaît : la table ; et ne vous étonnez pas s'il s'applique à en faire voir les quatre pieds, le devant, le derrière, le dessus et le dessous. Cela n'est pas étonnant, il est logique : — il connaît bien la table, il l'a vue, il fait ce qu'il a vu. Et pourtant il n'a réussi à produire qu'une monstruosité. — Il faut que la nouvelle éducation vienne lui apprendre qu'il ne faut voir les choses que d'un côté à la fois pour les dessiner. — Mettez ce même enfant devant un objet qui lui soit absolument inconnu, et dites-lui de le dessiner sans lui permettre de tourner autour. Il y a beaucoup de chances pour que le dessin qu'il fera alors soit beaucoup meilleur que celui qu'il aura fait de la table.

Il faut donc commencer par oublier la forme réelle et complète de l'objet pour ne s'occuper que de l'aspect que prend cet objet vu d'un seul point déterminé.

Mais, me direz-vous, j'ai soif de vérité et de sincérité ; cette reproduction de l'aspect d'un objet ne me satisfait pas, je veux représenter l'objet lui-même. — Je respecte, j'approuve même ce scrupule. Et le dessin qui a réponse à tout va se scinder en deux pour vous satisfaire. Voulez-vous avoir le dessin exact de toutes les parties de votre table pour en faire faire une pareille par le menuisier ? Prenez une règle, un compas, un mètre. Mesurez très exactement votre table dans toutes ses parties, faites-en autant de vues qu'elle a de faces, et en observant certaines conditions d'emplacement dans le papier, vous aurez fait un plan avec lequel le menuisier vous construira le meuble demandé. — Mais voulez-vous représenter l'effet que produit votre table dans le coin de votre cabinet : dans ce cas asseyez-vous en face de votre table, du côté où vous trouvez qu'elle fait le mieux, un peu obliquement afin de voir deux faces ; — ayez soin de vous en éloigner d'au moins deux fois sa plus grande dimension ;

une fois là, ne bougez plus et copiez le plus fidèlement possible ce que vous voyez.

Que voyez-vous? Vous êtes assis sur une chaise ordinaire, vous voyez le dessus de la table (fig. 1).

Le grand côté qui porte les tiroirs est peu visible, il fuit devant vous et paraît plutôt plus court que le petit côté qui est presque en face de vous. — Et là-bas, au fond, l'autre petit côté, qui est, nous le savons, de la même grandeur que le côté qui est près de nous, nous paraît plus petit que ce premier côté.

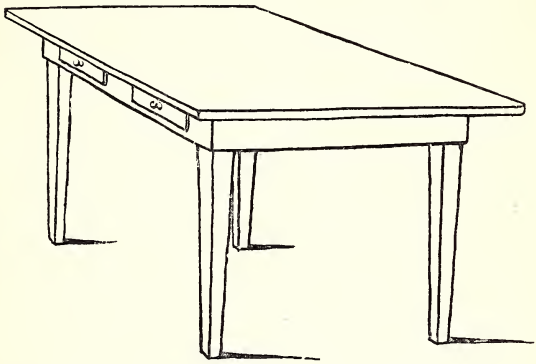


Fig. 1.

Il est facile de s'en convaincre en mesurant de loin avec le crayon tenu à bras tendu ce côté du fond, et en ramenant, toujours de loin et à bras tendu et en ayant soin de ne pas bouger la tête, la mesure ainsi obtenue sur le côté qui est près de nous. Nous constaterons une différence très notable. Mêmes observations pour la ceinture de la table. — Les pieds, maintenant : les deux qui sont le plus rapprochés de nous se voient bien, et présentent seulement une face plus grande que l'autre. — Mais les autres pieds, ceux du fond, combien ils paraissent plus petits que ceux de devant! Le crayon va encore nous aider à constater cette différence. Il y en a même un que nous

voyons à peine. Un peu plus et nous ne le verrions pas du tout [1]. Voilà donc deux branches bien distinctes du dessin, — le dessin qui donne les formes réelles de l'objet et qu'on appelle le dessin linéaire, — le dessin qui donne l'apparence de l'objet et qu'on appelle dessin à vue, ou dessin en perspective, ou dessin pittoresque.

Généralement, les personnes portées par goût ou par état vers le dessin linéaire ont en médiocre estime le peu de précision du dessin à vue, — et en revanche les amateurs du dessin pittoresque ont des attaques de nerfs à l'aspect d'une règle ou d'un compas. Cet exclusivisme est très fâcheux, car ces deux sortes de dessin ne sont que des expressions différentes d'un même art, l'art du dessin ; et il serait à souhaiter que chacun fût apte, suivant le cas et le besoin, à faire un relevé linéaire ou un croquis en perspective d'un objet donné. — On pourrait de cette façon satisfaire et le besoin d'analyse et le besoin de synthèse qui s'imposent à l'homme.

D'après ce qui vient d'être dit précédemment, quels seront nos premiers modèles ? Aurons-nous recours à des estampes ? Ferons-nous copier des nez et des yeux à nos élèves ? Évidemment non. Quand ces gravures seraient des chefs-d'œuvre, elles n'apprendraient pas à l'élève à voir, elles ne seraient pour lui qu'un assemblage de lignes correctement tracées, qu'il s'appliquerait peut-être à reproduire, s'il est studieux, mais qui n'auraient pour lui aucun rapport avec la nature. Au bout d'un certain temps,

1. Un petit appareil très ingénieux, nommé, je crois, l'*orthorama*, fait toucher du doigt ces déformations apparentes des objets. C'est un châssis tendu d'une étoffe légère et transparente. En face du châssis, et placé verticalement, se trouve un guidon, que vous pouvez reculer ou avancer, élever ou abaisser, et qui porte un petit trou par lequel vous regardez sur le châssis. Derrière le châssis vous placez l'objet que vous voulez dessiner, et avec un peu de blanc vous calquez cet objet sur l'étoffe de votre châssis. Cela fait, vous mesurez et vous comparez entre elles les diverses parties de votre calque, et vous voyez alors la réalité des déformations. Je ne connais rien de plus démonstratif.

à force de patience, il arriverait à imiter ces images de façon à faire hésiter pour reconnaître la copie du modèle, mais quand, au sortir de cette gymnastique, vous le mettriez devant le moindre objet réel, toute son éducation serait à recommencer ; pis encore, il faudrait qu'il désapprît l'habileté qu'il aurait péniblement acquise et qui ne ferait que le gêner d'après nature, car d'après nature, c'est de sincérité et non d'habileté qu'il est besoin.

Est-ce à dire qu'il ne faudra jamais faire faire de copies à l'élève ? Bien au contraire, mais ce sera le complément de son éducation au lieu d'en être la base. Quand il aura beaucoup vu et beaucoup dessiné d'après nature, qu'il saura ce que c'est qu'une forme, ce que c'est qu'un effet de lumière, alors quelques modèles bien choisis et copiés avec soin épureront son goût et viendront, avec la perspective et l'anatomie, compléter son éducation et lui donner la raison des choses qu'il aura remarquées lui-même d'après nature.

Car de même que l'enfant parle longtemps avant d'apprendre la grammaire, de même notre élève doit dessiner, se mettre en communion intime avec la nature avant d'aborder l'étude de sciences qui ne doivent être pour lui que l'explication de phénomènes déjà observés.

PREMIÈRE PARTIE

PREMIÈRE LEÇON

INSTALLATION

La mise en place.

Sommes-nous outillés ? avons-nous tout ce qu'il nous faut ?.. Bien ! voici un carton, — quatre ou cinq feuilles de papier qui formeront un coussin assez épais pour que le coup de crayon ne se sente pas de la dureté du carton. Voici un portecrayon, du Conté, de la craie, — la craie, pour l'instant, c'est du luxe, — du fusain... j'en dirai autant du fusain. C'est un instrument trop commode : cela s'efface trop facilement. Je le proscris : j'aime infiniment mieux le crayon, qui vous forcera à regarder dix fois avant de tracer une ligne que vous savez très difficile à effacer. — Si je ne craignais de passer pour un tyran auprès de mon élève, je lui mettrais à la main une plume et de l'encre. Mais je me contente du crayon Conté n° 2. Vous avez un canif pour le tailler ? Oui, très bien, et puis ?.... C'est tout ! Malheureux ! vous oubliez le plus important ! Et un fil à

plomb ? Vous voilà tout surpris, rien n'est pourtant plus exact. — Vous ne pouvez commencer sans avoir un fil à plomb, dont la direction toujours constante vous montrera, par comparaison, les directions infiniment variées des lignes de la nature. En le tenant par le haut, laissant pendre le plomb, vous avez la verticale (fig. 2). — En le tenant à deux mains, par les deux bouts, les bras étendus et à égale hauteur au niveau des yeux, vous avez l'horizontale. Eh bien ! comparez attentivement toutes les lignes qui limitent la forme d'un objet à l'une de ces deux lignes invariables, comparez à l'aide du crayon tenu à bras tendu, comme il est dit plus haut (page 3), les longueurs relatives de ces différentes lignes, obéissez scrupuleusement aux indications ainsi recueillies et vous ne serez pas long à savoir mettre un dessin en place ; en même temps votre œil aura acquis de la justesse, et bientôt vous aurez le sens de la verticale et de l'horizontale, qui vous permettra d'avoir moins souvent recours au fil pour juger de la direction des lignes de votre modèle. Pour l'instant fabriquez-vous un fil à plomb : — un bout de fil à coudre auquel vous attacherez un clou un peu lourd, un caillou, n'importe quoi ; — vous voyez que ce n'est pas un instrument bien dispendieux. Les marchands, du reste, en vendent de très coquets. Ce fil à plomb va, pour commencer, vous enseigner une chose : je le tiens à la main, je me place au milieu de la chambre, prenez-en un autre vous-même et tournez autour de moi. N'importe où vous vous arrêterez, pour mirer mon fil à plomb à l'aide du vôtre, la coïncidence des deux sera absolue. Ceci nous apprend que la verticale ne subit pas de déformation par l'effet de la perspective. Est-ce un phénomène inexplicable ?

Fig. 2.

Nullement, et la preuve, la voici : couchez-vous par terre, — il y a un tapis, et puis, pour la science que ne ferait-on pas ? Je tiens maintenant un fil à plomb de chaque main. Regardez-les d'en bas et, avec votre crayon, comparez la distance qu'il y a entre les deux fils près de mes mains, à cette même distance prise près des plombs. Vous vous convaincrez facilement que la distance du bas paraît plus grande que la distance plus éloignée de vous ; la verticale obéit donc aux lois de la perspective quand vous êtes placé horizontalement, et c'est quand vous êtes placé vous-

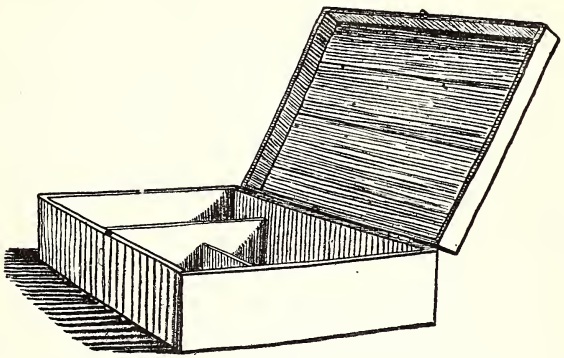


Fig. 3.

même verticalement qu'elle ne subit pas de déformation ni de changement de direction.

Le modèle. — C'est le moins embarrassant, car tout ce qui nous entoure en est un : commençons, bien entendu, par ce que nous trouverons de plus simple : tenez, votre boîte à crayons (fig. 3). Elle est plus longue que large, elle est posée d'aplomb sur la table, son couvercle s'en va obliquement en arrière, votre fil vous dit de combien. La partie de la boîte la plus rapprochée de nous nous paraît nécessairement plus grande que la partie située au loin, vous avez déjà remarqué les effets de l'éloignement. Vous savez que la maison située à 50 mètres paraît plus petite que la maison qui est tout près de vous. Vous pouvez voir, à travers

le carreau de la fenêtre, qui a 60 centimètres de côtés, la maison du bout de la rue, qui a 18 mètres de haut, la cheminée de l'usine, qui en a 30, le Panthéon, qui en a 70, sans compter la montagne sur laquelle il est planté : les exemples abondent et je n'insiste pas. Ce que je tiens à bien fixer dans votre esprit, c'est ceci : l'effet perspectif est absolument le même sur cette boîte de 25 centimètres de longueur que sur la rue qui a 50 mètres, 1 kilomètre ou plus encore.

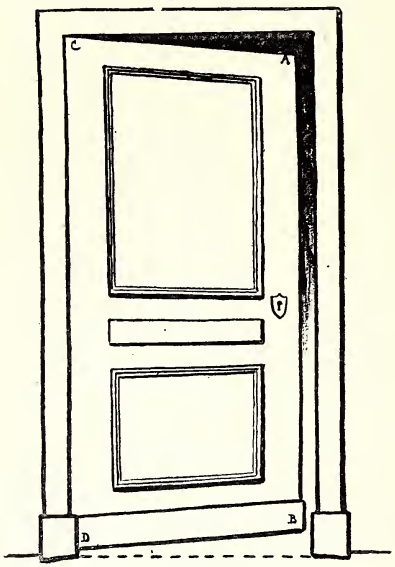


Fig. 4.

Le plus petit éloignement suffit pour faire diminuer la grandeur apparente d'un objet. En voici une preuve entre mille. Voyez cette porte qui s'ouvre en dehors. Quand elle est fermée, elle remplit exactement son cadre. — Je l'entr'ouvre de 10 centimètres, — immédiatement vous voyez du jour en haut, à droite et en bas (fig. 4). C'est donc nécessairement que la hauteur du côté AB a diminué et que la longueur des côtés CA et DB a diminué également.

Nos observations faites au sujet de la boîte que nous voulons dessiner, il s'agit maintenant de transcrire ces observations sur le papier, autrement dit de dessiner la boîte.

Inquiétons-nous d'abord de la place qu'il faut donner à notre dessin dans le papier. Il faut autant que possible qu'il occupe le milieu de la feuille. Or, comme le couvercle ouvert déborde sur la droite il faudra porter la boîte légèrement sur la gauche.

Pensons à la direction verticale dans le papier, — la verticale sera représentée par une ligne parallèle au bord du papier car l'habitude est d'accrocher les tableaux droit au mur. — Quand la mode sera de les accrocher par un coin, il faudra représenter la ligne verticale par une ligne allant de ce coin au coin opposé, c'est-à-dire par une diagonale. — Esquissons aussi légèrement que possible en cherchant tout d'abord la place des angles de notre boîte, puis réunissant ces angles par de petites lignes bien fines.

Fig. 5.

L'extérieur préparé, indiquons de la même façon le couvercle et les séparations de l'intérieur [1].

Notre esquisse est faite : — avant d'aller plus loin, vérifions : reprenons nos mesures à distance avec le crayon étendu (fig. 5), replaçons le fil à plomb devant les angles supérieurs du couvercle pour voir si nous lui avons donné l'inclination convenable. Assurons-nous que les côtés de la boîte, cachés par son épaisseur, iraient se rencontrer

1. Nous recommandons bien à l'élève de ne pas considérer comme des modèles les croquis que nous donnons pour aider à comprendre le texte. Il ne doit pas les copier. S'il a lu attentivement ce que nous avons dit en commençant, il doit comprendre qu'il ne doit dessiner que d'après nature.

d'une façon normale si on pouvait les voir, car nous nous apercevrons bientôt qu'un des plus grands charmes du dessin réside dans les parties que l'on ne montre pas, mais que l'on fait parfaitement comprendre. Que votre boite paraisse bien creuse. Que le fond qui n'est point visible se devine par la juste direction des lignes visibles.

Notre esquisse vérifiée, — et rectifiée s'il y a lieu, — frottons légèrement le crayon tenu à plat dans toutes les parties qui ne sont pas éclairées. Le jour vient de droite, rendons-nous bien compte de sa direction. Cela fait, redonnons avec la pointe du crayon de la fermeté aux parties qui peuvent en manquer et ajoutons tous les détails nécessaires pour faire comprendre l'objet, en ayant soin de ne leur donner que l'importance qu'ils ont dans la nature ; — pour cela, comparons leur grandeur avec la grandeur même de la boîte, et l'intensité de l'ombre qu'ils peuvent produire avec celles des autres ombres déjà établies.

DEUXIÈME LEÇON

LES CORPS RONDS

Prenons pour modèle un corps rond cette fois, il nous donnera l'occasion d'une nouvelle série d'observations importantes.

Voici un petit pot en verre servant à rincer les pinceaux. Comparez bien entre elles toutes les courbes qu'il présente : la courbe du haut est très serrée (fig. 6), le

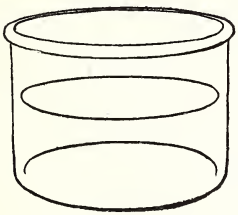


Fig. 6.

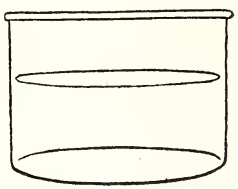


Fig. 7.

niveau de l'eau forme une courbe plus ouverte et enfin la courbe du bas affecte une forme encore plus arrondie. Prenez ce petit pot à la main, élevez-le jusqu'à ce que le bord supérieur soit au niveau de vos yeux, ce bord ne présentera plus qu'une ligne droite (fig. 7), la partie antérieure cachant exactement la partie postérieure. Mais le

niveau de l'eau sera encore un peu arrondi, — et plus encore la base du petit pot.

Élevez la main jusqu'à ce que le niveau de l'eau se trouve à la hauteur de vos yeux à son tour (fig. 8). Dans ce cas c'est lui qui se présentera en ligne droite, le bord supérieur formera de nouveau une courbe, mais dont la partie antérieure sera plus élevée que la partie postérieure ; cette seconde partie n'est visible que grâce à la transparence du verre, dans un objet opaque elle ne se verrait pas. La base sera encore un peu arrondie. Si enfin cette base vient à la hauteur de vos yeux, elle apparaîtra à son tour en ligne droite (fig. 9), et les deux autres se

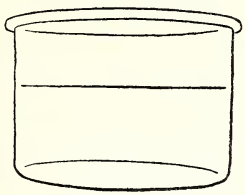


Fig. 8.

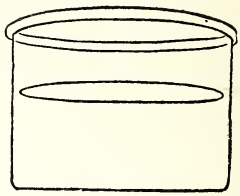


Fig. 9.

verront en dessous, c'est-à-dire que leur partie antérieure sera plus élevée que leur partie postérieure.

Nous venons de constater ainsi une loi invariable et dont l'observation constante nous sera toujours indispensable pour mettre un dessin en place, à savoir : tout ce qui se trouve à la hauteur de nos yeux se présente en ligne droite [1], et, si je ne craignais de paraître un émule du célèbre M. de La Palice, j'ajouterais : tout ce qui se trouve plus haut que nos yeux se voit en dessous, tout ce qui se trouve plus bas que nos yeux se voit par le dessus.

Ne riez pas. Je soupçonne que plus d'une fois vous me donnerez occasion de rire à mon tour en vous trouvant en

1. Il est bien entendu qu'il ne s'agit ici que des objets placés d'aplomb.

faute contre cette maxime qui a une apparence si naïve. Vous remarquerez encore que ces courbes, si serrées qu'elles soient, tournent toujours à leurs deux extrémités et ne forment *jamais* d'angle.

Maintenant que nous avons observé cet objet en verre, tâchons de trouver un objet également cylindrique, mais en matière opaque afin d'étudier les ombres sur les corps ronds, ce que nous ne pourrions faire sur le verre qu'il faudra étudier un peu plus tard.

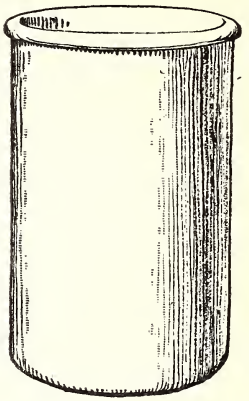


Fig. 10.

Voici un pot en faïence blanche qui fera parfaitement notre affaire.

Notre esquisse faite avec les précautions précédemment expliquées, remarquons comment l'ombre se présente. La lumière vient de gauche, l'ombre est par conséquent à droite. Mais contrairement à ce qui se passait sur la boîte carrée de la précédente leçon, l'ombre vient graduellement se fonçant de plus en plus, jusqu'à l'obcurité complète, puis à l'extrême bord de droite, l'ombre devient un peu moins foncée, c'est ce qu'on appelle le reflet. De même du coté de la lumière, à l'extrême bord gauche le clair est moins intense, c'est ce qu'on appelle la demi-teinte (fig. 10).

Nous verrons toujours ce même fait sur les corps ronds. Ni l'ombre ni la lumière ne s'y trouvent jamais tout à fait au bord.

TROISIÈME LEÇON

SUITE DES CORPS RONDS

Cette cafetière va nous servir de modèle cette fois. C'est un corps rond de forme particulière qui présente de plus un goulot d'un côté, une anse de l'autre ; comment le poserons-nous ? Allons-nous le placer de profil de façon à voir à gauche le goulot, à droite l'anse tout à fait développés (fig. 11) ?

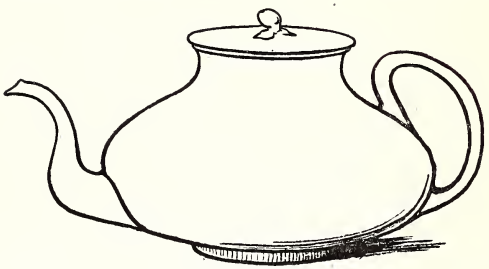


Fig. 11.

Cela ne serait pas heureux. Au contraire, tournons notre cafetière de façon que l'anse soit un peu cachée, et que le goulot vienne en avant. La pose de cette façon offrira bien plus d'intérêt et d'imprévu (fig. 12). En général

Fig. 12.

ne prenons jamais les objets que nous avons à dessiner ni tout à fait de face ni tout à fait de profil.

Ce que l'on appelle « le trois quarts » est, la plupart du temps, la position la plus favorable et la plus pittoresque, et a de plus l'avantage de faire mieux comprendre la forme.

A part le goulot et l'anse, ce modèle est ce que l'on appelle symétrique, c'est-à-dire qu'il peut se partager en deux parties absolument semblables par une verticale passant par son milieu.

Dans ce cas il est bon de commencer son esquisse par une ligne verticale très légère sur laquelle on établira les hauteurs et où l'on placera les largeurs à égale distance de chaque côté.

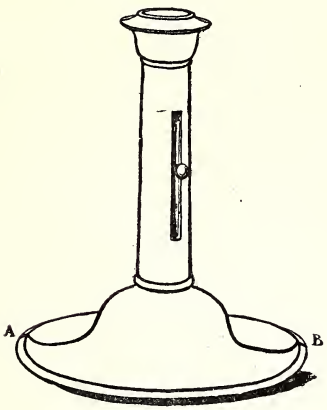


Fig. 13.

Terminons cette séance en faisant un croquis du chandelier que voici, à l'aide duquel j'appellerai votre attention sur un point très important. Tracez avec de la craie sur ce chandelier une ligne droite de chaque côté : — arrivé à la cuvette, prolongez cette ligne droite jusqu'au bord. Vous aurez ainsi tracé sur le chandelier comme le trait de scie qui pourrait le couper en deux. Placez maintenant l'objet de façon à ne pas voir les lignes sur la partie montante. Dans la cuvette vous voyez bien votre ligne qui suit les sinuosités de cette cuvette et vient aboutir au bord.

Remarquez maintenant ce bord arrondi et rendez-vous compte que vous l'apercevez fort au-delà de la moitié marquée par la ligne à la craie A B (fig. 13).

Ayez toujours soin, quand vous dessinez un corps rond de faire le contour arrondi au delà de la moitié géométrale du corps, ce point est essentiel pour bien faire tourner les

objets et leur donner de l'épaisseur. J'ai choisi ce pied de chandelier où l'exemple est très frappant. Mais dans nombre de cas il est assez difficile de se rendre compte de la partie de courbe qui dépasse la moitié géométrale et alors on fait une chose qui manque d'épaisseur.

Tenez, ce pied de lampe serti de cuivre (fig. 14), un commençant le dessinera ainsi :

Fig. 14.

tandis qu'il faut le dessiner comme ceci (fig. 15) :

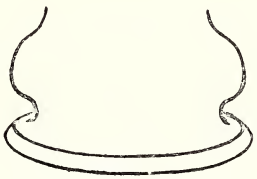


Fig. 15.

Vous êtes sur la voie maintenant, vous voyez que les modèles ne vous manquent pas.

Que toutes les pièces de votre ménage et de votre mobilier y passent.

Quand vous les aurez faites une à une, faites-les groupées mais non pas en les arrangeant vous-même. Regardez, observez, et lorsque vous voyez un groupement heureux, prenez-le sur le fait. Vite un crayon, du papier, et faites un croquis. Il vous faut avoir un album et constamment crayonner. Le croquis rapidement fait d'une chose observée est une des formes les plus importantes de l'é-

tude du dessin. Dans un dessin de longue haleine vous arrivez, à force de patience et d'application, à reproduire votre modèle. Mais dans le croquis, la nécessité où vous êtes d'aller rapidement vous force à bien regarder l'objet dont vous voulez donner l'idée, à bien vous en pénétrer et à ne mettre que les choses indispensables pour le rendre compréhensible. Il faut certes faire des études poussées et approfondies, mais il faut conjointement faire beaucoup de croquis. S'exercer notamment à faire le même objet sous plusieurs aspects différents en l'éclairant tantôt de droite, tantôt de gauche; tantôt par devant, tantôt par derrière. Quand vous serez un peu exercé aux choses inanimées et immobiles, allez dans la rue et essayez de croquer des arbres, des chevaux, des voitures, des passants. Ne vous rebutez pas à la vue de productions très informes pour commencer. Avant peu de temps vous serez tout surpris de reconnaître que vos croquis, revus quelques jours après les avoir faits, vous rappellent bien la chose observée et sont tout imprégnés comme d'un parfum de nature que, sur le moment vous n'auriez pas cru y mettre.

Fig. 16.

De ce jour vous êtes sauvé, car vous avez la conscience de commencer a voir et c'est là le point important.

QUATRIÈME LEÇON

ÉTUDES D'APRÈS LE BAS-RELIEF

En même temps que votre œil s'exerçait, que votre esprit s'ouvrait aux phénomènes de l'optique, votre main ne restait pas stationnaire non plus ; le précieux outil a déjà acquis une certaine habileté : on va pouvoir exiger un peu plus de lui. Essayons un plâtre, et cette fois reprenons-le en plusieurs séances afin de rendre notre modèle plus complétement.

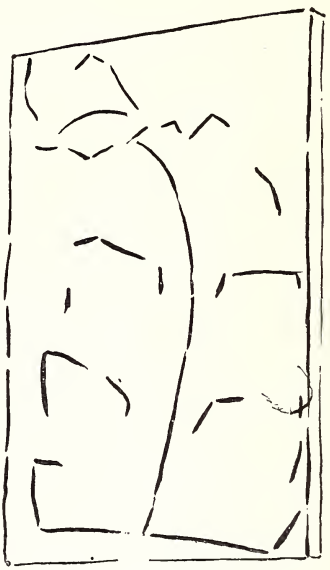


Fig. 17.

C'est, comme vous le voyez, une feuille d'acanthe placée sur un fond.

Ce plâtre a une forme rectangulaire ; de plus, comme nous ne sommes pas absolument en face, nous voyons un peu l'épaisseur sur le côté droit. Commençons par esquisser légèrement ce rectangle avec son épaisseur, en ayant soin de le placer au milieu du papier. Sa proportion est plus allongée que

celle de notre feuille de papier, il nous restera donc des marges plus étendues sur les côtés verticaux que sur les côtés horizontaux. De plus étant placé un peu obliquement à droite nous voyons le côté supérieur légèrement obliqué vers la gauche.

Dans ce rectangle et par rapport à ses côtés, plaçons les points principaux de notre feuille ; d'abord la côte médiane légèrement arrondie, puis les masses du feuillage placées obliquement à droite et à gauche (fig. 17).

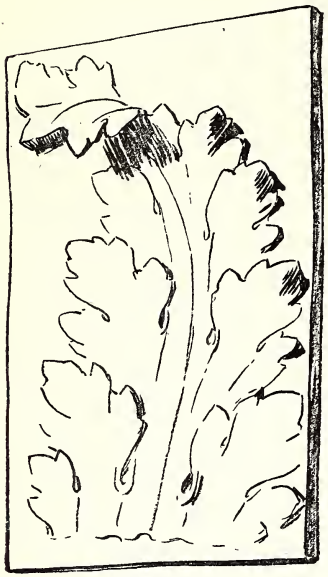


Fig. 18.

Pour placer ces premières formes, les côtés du rectangle nous servent de points de repère. Tel point se trouve à telle hauteur par rapport à la hauteur du rectangle, à tel écartement par rapport à la largeur du rectangle. Ayez soin de ne pas placer un seul point avant d'avoir constaté sa place de cette façon, ainsi qu'avec le fil à plomb, afin de ne pas faire de travail inutile.

Cette première mise en place vérifiée et rectifiée s'il y a lieu, vous chercherez la dentelure de chaque feuille en ayant soin d'indiquer très légèrement l'ombre qui accompagne chaque détail. Vous obtenez ainsi une esquisse qui donne déjà l'idée du relief (fig. 18). — Il va sans dire que vous avez eu soin de comparer entre elles toutes les dentelures de vos feuilles et de leur donner les grandeurs proportionnelles que vous leur voyez.

Le moment est venu de vous occuper de la coloration de votre modèle. Ce mot vous étonne et vous ne le croyez pas bien approprié à un dessin fait avec seulement du noir.

On désigne par le mot de coloration le rapport d'éclairage qui existe entre l'objet que vous avez à dessiner et les objets environnants qui forment fond derrière; si le modèle est plus éclairé que le fond, on dit qu'il se détache en valeur claire sur le fond ou que sa coloration est moindre que celle du fond. Si au contraire c'est le fond qui est éclairé et le modèle ombré, on dit que le modèle se détache en valeur forte sur le fond ou qu'il est plus coloré que le fond. Cette observation préalable est de la plus grande importance, et la première condition pour faire de la bonne couleur plus tard. Avant de donner aux objets leur couleur vraie, ou jaune ou bleue ou rouge, etc., il faut leur donner leur valeur. Vous apprendrez cela en temps et lieu. Pour l'instant, colorons avec le seul secours du crayon.

Ici notre modèle se détache en valeur claire sur le fond. Remarquez que ce n'est pas parce qu'il est blanc et que le fond de l'appartement est de couleur foncée.

Choisissez, pour vous convaincre, un moment où le soleil entrant par la fenêtre viendra frapper sur la tapisserie, placez votre plâtre hors du rayon de soleil et regardez-le se détachant sur le fond ensoleillé. Vous verrez bien que, tout blanc qu'il est, il paraît plus foncé que la tapisserie; il faudrait donc pour le rendre dans ces conditions mettre du crayon sur tout le plâtre et laisser le papier blanc pour faire le fond. Ceci dit une fois pour toutes, commençons : Le modèle étant plus clair que le fond, mettons une légère, très légère teinte tout autour sur le fond. Vous tenez pour cela votre crayon à plat de façon à couvrir un plus large espace à chaque coup, et vous frottez sans appuyer en serrant le plus possible vos coups de crayon, et les donnant un peu dans tous les sens afin qu'on ne voie pas de sens régulier. Voilà votre fond indiqué, votre plâtre se détache en blanc et est sillonné par les ombres portées des feuilles qui sont un peu plus foncées que le fond. Or le modèle qui se détache de la même façon en clair avec des ombres plus

foncées que le fond, présente dans la partie claire des points encore plus clairs. Comment les obtenir sur notre papier blanc? en teintant légèrement les autres parties. Déterminons bien sur le modèle quelle est la partie la plus claire, ce que l'on nomme la dominante, et teintons sur notre dessin tout ce qui n'est pas la place de cette dominante, en ayant soin de faire un ton plus clair que le fond.

Successivement, dans cette demi-teinte, vous trouverez encore des différences, des tons graduellement plus foncés. Vous les copierez en observant avec soin leur valeur par rapport à la partie la plus claire.

Il est bon, pour bien juger de la valeur des tons, de cligner des yeux assez fortement. Dans cet état on ne voit plus les détails, on ne voit que le degré d'intensité de la lumière, c'est ce dont on a le plus besoin pour dessiner. Il ne faut pas abuser du clignement d'yeux qui pourrait entraîner à faire des dessins vagues et indécis, mais il faut s'en servir pour éviter l'excès contraire qui est de faire dur et sec.

En augmentant la valeur de vos demi-teintes, les ombres qui étaient très suffisantes sur le papier blanc sont devenues faibles et molles. Vous leur redonnez du ton en affermissant leurs formes le plus possible.

A son tour le fond, qui tout à l'heure paraissait assez foncé, paraît maintenant beaucoup trop clair, le plâtre ne paraît plus assez blanc. C'est le cas de redonner du ton à notre fond en serrant encore le travail pour le faire paraître éloigné du plâtre. Revoyez votre ensemble, maintenant que la valeur est obtenue, ajoutez encore quelques fermetés de dessin ; avec la mie de pain, nettoyez votre lumière, rebouchez les taches qui ont pu rester dans le fond, — le fond doit être le plus simple possible, pour ne pas nuire et au contraire pour aider à l'effet de l'objet que l'on veut montrer.

Voilà votre dessin fait, datez-le et mettez-le dans un carton à part. Dans le carton qui vous sert à dessiner il

s'abîmerait, et il ne faut pas qu'il s'abîme. Ne croyez pas pour cela avoir fait un chef-d'œuvre qui mérite de passer à la postérité. Non, mais il faut que vous puissiez toujours vous rendre compte de vos progrès en comparant ce que vous faites au moment, avec ce que vous avez fait antérieurement. De loin en loin on fait une revue de ses précédentes études. On les juge alors comme on jugerait le travail d'un autre, et souvent on reçoit une bonne leçon de cette revue rétrospective. — Il y a six mois, il y un an, j'ai fait ceci, — il me semble que le dessin que je viens de faire aujourd'hui ne vaut guère mieux. — Je n'ai donc pas fait de progrès ? — n'aurais-je pas assez travaillé ? — On retaille son crayon, on fait de nouveaux efforts, on pense, on réfléchit, et alors il y a lieu d'espérer qu'après une nouvelle période, en refaisant la même comparaison, vous pourrez vous rendre à vous-même le témoignage que cette fois le temps a été bien employé et que votre acharnement a abouti à un progrès considérable. Ce jour-là vous éprouverez une des plus grandes jouissances qu'il soit donné à l'homme de ressentir.

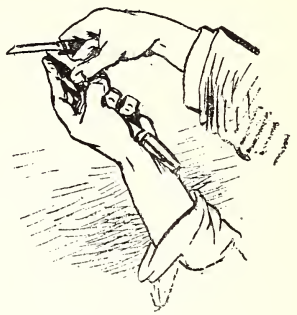


Fig. 19.

PREMIÈRE SORTIE

L'ÉTUDE SUR NATURE

L'hiver s'est passé à nos études préparatoires. Tout doucement le printemps est venu, ce doux printemps si vanté, si chanté par les poètes et qui, s'il nous apporte des fleurs nouvelles et la verdure, nous les fait souvent payer par tant de bourrasques, de giboulées et de grêle, qu'il mériterait plutôt des malédictions et le renom de saison des rhumes et des coryzas. Sa bonne réputation lui vient de trois ou quatre adorables journées comme celle qui se prépare, douces, tièdes, discrètement ensoleillées et pleines de fleurs, qui chaque année marquent les mois d'avril et de mai et nous font attendre plus patiemment la belle saison. Nous sommes ainsi faits. Un sourire, un gai propos nous font oublier un moment nos soucis et nos tracas.

Mettons à profit cette belle journée ; allons à la campagne ; un album et un crayon formeront tout notre bagage. Nous pouvons y joindre un pliant. Mais, à son défaut, nous trouverons bien quelque pierre pour nous asseoir, et même le soleil a assez de force déjà pour avoir séché la rosée quand nous arriverons sur le terrain ; nous nous assiérons dans l'herbe.

Éloignons-nous de Paris d'une douzaine de kilomètres et mettons-nous en campagne.

Nous aurons bien du malheur si nous ne trouvons pas quelques motifs à croquis.

Ce serait probablement notre faute, nous aurions man-

qué de décision. Quelles sont les conditions qui font un motif intéressant ? La première de toutes c'est que le site que nous choisirons présente plusieurs plans. Un mur, un rideau d'arbres, une colline rapprochée qui empêcherait toute vue au delà ne présenterait aucun intérêt.

Mais si à côté d'une maison, ou d'un arbre, ou de tout autre objet rapproché nous apercevons un peu d'horizon, immédiatement le charme naît de l'opposition. Semblablement il ne faudrait pas choisir la rivière en se mettant au bord et regardant en face la rive opposée. L'eau ne formerait pas un premier plan suffisant pour faire comprendre l'éloignement de la rive que nous verrions en ligne horizontale et serait d'un mortel ennui. Un bateau avec sa voile formerait un premier plan et permettrait de faire un paysage dans ces conditions. Mais nous n'en sommes pas encore là. L'eau donnerait, il est vrai, du charme à notre croquis, mais ajouterait en même temps une difficulté qu'il ne faut pas aborder du premier coup. L'eau, comme le verre dont nous avons déjà parlé plus haut et comme toutes les matières transparentes, offre une coloration qui paraît échapper à l'analyse en ce que son modelé dépend du modelé et de la coloration de tous les corps environnants. Les taches sombres ou claires du verre dépendant de la lumière qui le frappe, mais aussi et surtout des objets qui se voient au travers et qui se reflètent dans sa surface ; de même l'eau s'éclaire, sa surface renvoie à notre œil la lumière qui s'étend sur elle, mais en même temps elle reçoit l'image des arbres, des maisons, des nuages qui passent, de la profondeur du ciel, et son aspect se trouve sensiblement modifié, souvent d'une minute à l'autre, par les plus petits changements survenus dans les objets d'alentour. Soyons plus modeste et cherchons un motif beaucoup plus simple.

Voici notre affaire, tenez : cette baraque précédée d'une clôture rustique. Au coin s'élève un assez gros arbre, puis la plaine terminée par la ligne légèrement ondulée de la

colline. Beaucoup des motifs des merveilleuses eaux-fortes de Rembrandt ne présentent pas d'autres éléments.

Asseyons-nous sur cette grosse pierre qui est au bord du chemin et qui nous mettra à bonne hauteur pour avoir notre horizon ni trop haut ni trop bas.

Faisons passer notre fil à plomb horizontalement tenu, par la colline du fond et voyons comment notre paysage se trouve partagé. Jusqu'où allons-nous faire venir notre premier plan ? Faut-il dessiner ce qui est immédiatement à nos pieds ? non, car pour le voir il faut baisser la tête et vous ne devez faire que ce que vous pouvez embrasser d'un seul coup d'œil. D'après cela il ne faudrait pas dessiner ce qui est rapproché à moins de 6 ou 8 mètres de vous.

Autre question : faut-il dessiner notre paysage en hauteur ou en largeur ? Ceci est plus délicat, il y faut une certaine habitude. Un moyen assez pratique pour juger de la chose, c'est de découper un rectangle dans une feuille de papier à lettre. Puis, fermant un œil, on regarde avec l'autre son motif à travers ce cadre improvisé, en le tenant tantôt en largeur, tantôt en hauteur, et en l'approchant plus ou moins de l'œil pour augmenter ou réduire l'étendue du paysage. Il est assez facile de juger ainsi de ce qui fait le mieux et de déterminer son choix. Cela vous servira également à voir s'il faut placer votre horizon au milieu du paysage ou plus haut ou plus bas. A propos de l'horizon, j'appellerai votre attention sur une chose que vous avez probablement déjà observée ; c'est que l'horizon monte et descend avec vous et se trouve toujours à la hauteur de vos yeux.

Cela vous fait voir qu'il faut placer cet horizon à peu près au milieu du papier. Si vous le mettiez très bas, celui qui regardera votre paysage aurait l'impression qu'il est couché à plat ventre dans la campagne. Si vous le mettez trop haut, il croira voir un paysage du haut d'une tour.

Plaçons donc notre ligne horizontale à peu près au mi-

lieu du papier, puis cherchons à placer les silhouettes qui se découpent au-dessus de cet horizon en comparant bien entre elles leur hauteur et leur largeur. Plaçons également les formes qui se montrent en dessous de l'horizon, en les comparant comme place et comme importance avec les silhouettes (fig. 20).

Surtout pas de détails dans cette première indication ; de simples places, des grandeurs et des directions.

Observons maintenant les valeurs.

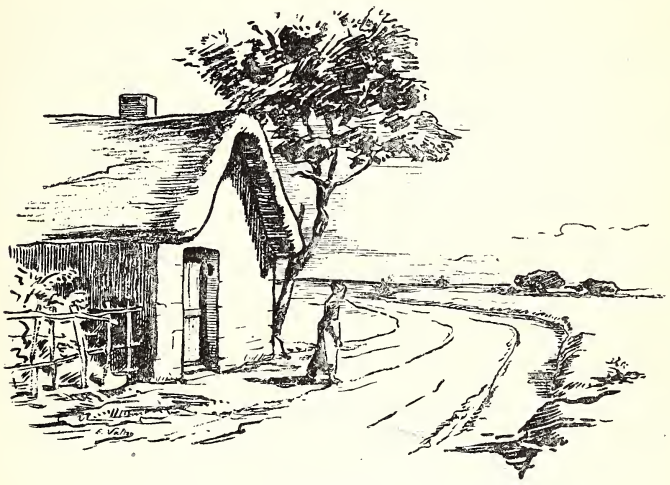


Fig. 20.

Où est la lumière ? sur le terrain et sur la maison. Le ciel est en demi-teinte, près de la maison est la dominante de vigueur avec la petite figure. Puis les fonds sont légers et estompés. Préparons avec précaution notre croquis, selon ces observations.

Dans l'arbre nous voyons des différences, des parties ombrées indiquant les profondeurs du feuillage. Plaçons ces touches d'ombre sur notre dessin, puis, ainsi que nous l'avons fait pour le dessin d'après le plâtre, appliquons-nous à reproduire tous les tons intermédiaires de

l'ensemble en les comparant toujours à la dominante. Redonnons de la force aux ombres qui ont pâli par le fait de l'application des demi-teintes, et enfin terminons le ciel à l'aide duquel nous harmoniserons entre elles toutes les parties de notre dessin.

De retour au logis, prenons un papier calque, appliquons-le sur notre dessin et étudions la perspective.

Traçons avec une règle une ligne indéfinie passant par les deux coins du toit de la maison. Puis un autre passant

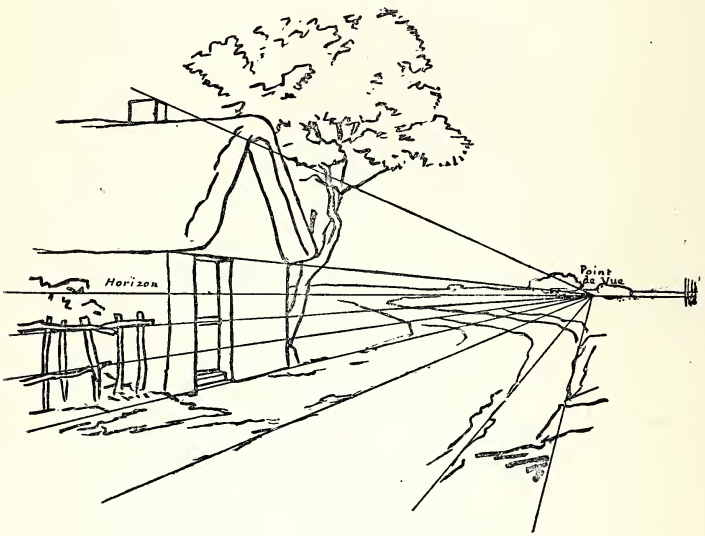


Fig. 21.

par le bord du chemin, à droite. Ces deux lignes iront se rencontrer dans la colline du fond.

Par leur point de rencontre, menons une ligne parallèle au bord inférieur du papier et nous aurons l'horizon.

Et nous constaterons que toutes les lignes qui, dans la nature étaient parallèles aux deux lignes de rencontre, iront se réunir sur l'horizon au même point : le pied de la maison, les ornières du chemin, la petite barrière, le dessus de la porte, et le bord de la cheminée (fig. 21).

Ce point de rencontre commun s'appelle le point de vue. C'est, en effet le point où portait notre vue, autrement dit, en face duquel nous étions. A ce point de l'horizon concourent toutes les lignes qui fuient perpendiculairement à l'horizon.

Si, au lieu de nous asseoir au bord du chemin nous nous étions mis dans le champ à côté, notre point de vue se serait déplacé et les lignes, pour aller le rejoindre, se seraient allongées obliquement à droite (fig. 22).

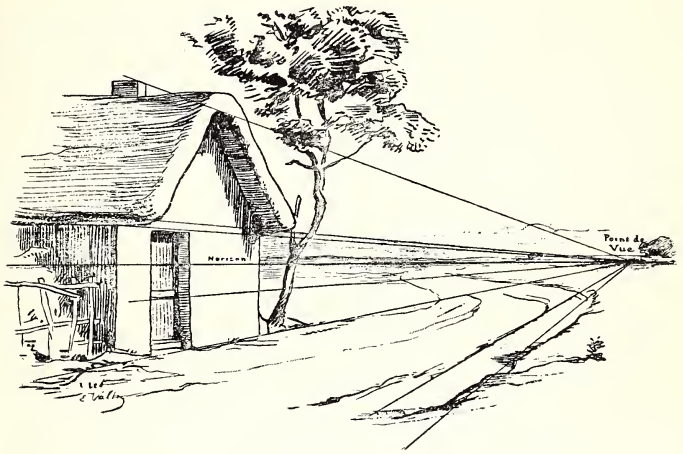


Fig. 22.

Quant à la crête du toit, à son bord inférieur et à la ligne du sommet de la cheminée placée en avant, ces lignes restent horizontales dans les deux cas parce qu'elles sont placées parallèlement à notre horizon.

Si nous nous placions du même côté que la maison, notre point de vue se déplacerait encore ; la façade de la maison, sur le chemin, deviendrait à peine visible, mais les lignes iraient toujours au point de vue (fig. 23).

Pour le personnage qui se trouve dans notre paysage, sa tête étant à l'horizon, n'importe à quelle distance nous le transporterons, sa tête se trouvera toujours à l'horizon, du

moment que le terrain restera plat. Il n'en serait plus ainsi, bien entendu, si le terrain venait à monter ou à descendre.

Prenons maintenant sur la face de la maison tournée vers nous une grandeur égale à la façade qui est tournée sur le chemin (fig. 24). Je suppose que cette grandeur vienne au point A. Réunissons ce point au coin de la maison. Cette ligne ira à l'horizon former un nouveau point. Nommons-le

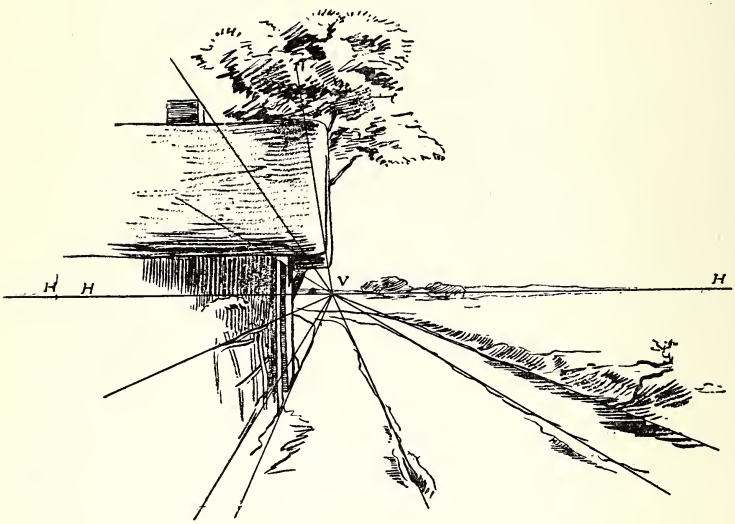


Fig. 23.

le point D. Ce point sera d'autant plus éloigné du point V que nous nous éloignerons davantage de la maison. Il est évident, en effet, que si nous nous éloignons, la profondeur BC va diminuer, la ligne AC sera plus couchée et ira par conséquent rencontrer l'horizon à un point plus éloigné à droite. Pour cette raison le point D se nomme le point de distance, et de même que les lignes perpendiculaires à l'horizon, c'est-à-dire formant avec lui un angle droit, vont au point de vue, de mêmes les lignes formant

avec l'horizon un angle de 45 degrés, c'est-à-dire la diagonale d'un carré, iront au point de distance que l'on nomme aussi point de diagonale (fig. 24).

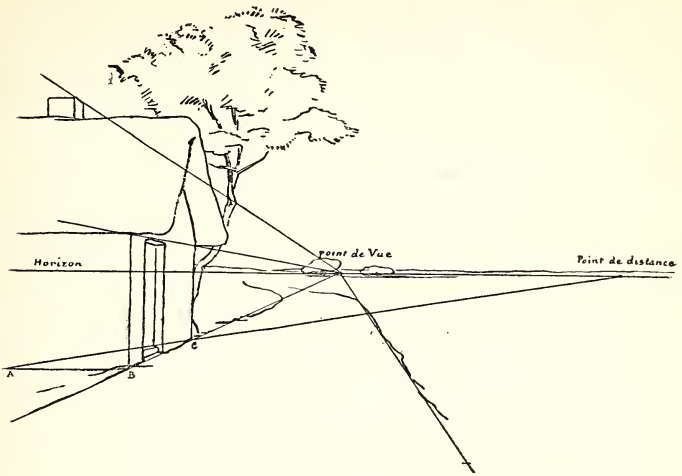


Fig. 24.

D'après ce qui précède on pourra toujours mettre un carré en perspective, étant donné l'horizon, le point de vue et le point de distance, et connaissant la grandeur du carré.

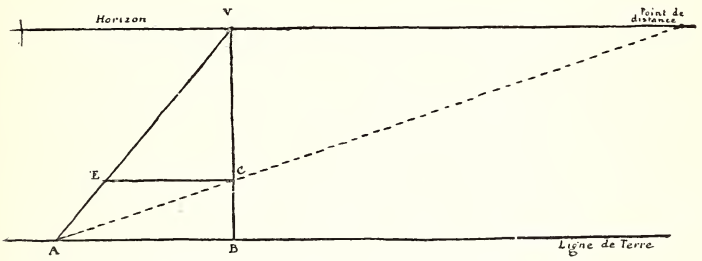


Fig. 25.

Soit par exemple un carré dont le côté a la longueur AB, et sur l'horizon le point V et le point D (fig. 25). On trace au-dessous de l'horizon une ligne parallèle à une distance quel-

conque si la distance n'en est pas donnée ; cette ligne se nomme ligne de terre ou de tableau, on place dessus la longueur AB du carré. Joignant A et B au point de vue, on a les côtés du carré perpendiculaires à l'horizon. Joignant ensuite A au point de distance, on obtient la diagonale du carré et on n'a plus qu'à mener par le point C une parallèle à l'horizon pour déterminer le point E et compléter le carré ABCE.

DEUXIÈME SORTIE

Retournons maintenant à la campagne et reprenons le même site. Seulement, au lieu de nous installer de face à la

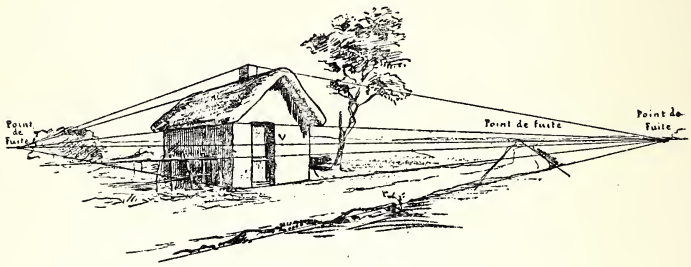


Fig. 23.

direction du chemin comme nous étions l'autre jour, plaçons-nous de face à l'angle de la maison. Le paysage paraît tout changé et pourtant nous voyons à peu près les mêmes objets. Seulement notre point de vue, qui était précédemment au-dessus du chemin, se trouve maintenant situé dans la maison (fig. 26).

Et par ce seul fait tout le paysage subit une grande transformation. Examinons : la crête du toit qui, l'autre fois, était parallèle à l'horizon, a pris cette fois une pente assez inclinée, ainsi que le bas de ce toit. Il en est de

même du pied de la maison, mais lui ne descend pas ; il monte parce qu'il est situé en dessous de l'horizon. Continuons. Les lignes du chemin, au lieu d'aller au point de vue, s'allongent considérablement dans une direction plus rapprochée de la ligne horizontale et vont se rencontrer, fort loin à droite sur l'horizon, avec la ligne qui passe aux angles du toit, et avec celle du sommet de la cheminée. On voit le tournant du chemin, et les lignes, à partir de ce tournant, vont à un nouveau point de l'horizon ; l'arbre qui paraissait toucher la maison la première fois, en est cette fois passablement écarté. Enfin, les piquets de la petite barrière nous semblent bien plus espacés que précédemment. Et tous ces changements proviennent uniquement d'un petit mouvement que nous avons fait sur notre gauche, et qui, de face que nous étions, nous a placés obliquement. Aussi, voyez : tout devient oblique. Le point de vue n'a rien à faire, les lignes vont à droite et à gauche à des points de fuite accidentels, les espaces qui étaient courts grandissent, ceux qui étaient grands rapetissent. La face de la maison qui nous regardait ne pouvait pas tenir entière dans le papier, elle y est maintenant à l'aise, et d'autres objets ont pu prendre place à sa gauche.

D'après nature c'est toujours à l'aide du fil à plomb placé verticalement ou horizontalement, et à l'aide de mesures prises de loin avec le crayon et comparées entre elles que vous parviendrez à reproduire l'apparence de cette position oblique tout comme pour la position de face.

Graphiquement, voici comment on s'y prend. Soit le carré ABCD oblique par rapport à la ligne TT ou ligne de terre et la projection du point de vue en V (fig. 27). Nous sommes ici en plan.

On joint perpendiculairement chacun des points ABCD à la ligne TT ; disons plus simplement qu'on projette ces points sur la ligne TT, cela revient au même.

Je trace une ligne d'horizon et une ligne de terre, (fig. 28)

et sur cette dernière je place les points *c*,*a*,V,*d*,*b* dans l'ordre et avec l'écartement qu'ils présentent par la projection sur la ligne TT de la fig. 27. J'amène verticalement le point V sur l'horizon et je joins les autres points à ce point V sur l'horizon. En effet, les lignes *cC aA bB dD* — étant des perpendiculaires à l'horizon (fig. 27), c'est au point de vue qu'elles concourent (fig. 28) ; prenant ensuite la longueur *cC* je la place sur la ligne de terre à partir de *c*, en

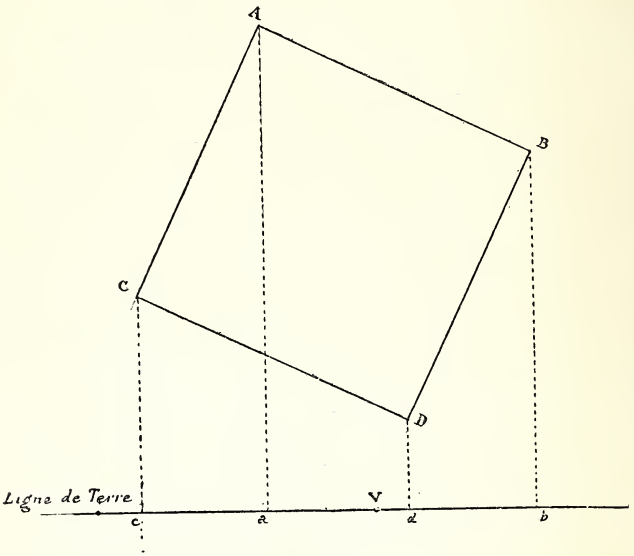


Fig. 27.

F (fig. 28). J'ai formé ainsi un angle droit *cc*F dont les côtés sont égaux ; la ligne qui joindra l'extrémité de ces côtés sera donc une ligne à 45 degrés ou une diagonale de carré ; en conséquence, elle ira au point de distance ou point de diagonale (voir p. 39, fig. 24).

J'obtiens de la même façon les points *a*,*b*,*d* en portant successivement chacune des longueurs *a*A*b*B*d*D sur la ligne de terre à la gauche des points *a*,*b*,*d* et joignant les points *LMN* au point de distance (fig. 28). Je n'ai plus qu'à joindre

les points obtenus a,b,c,d pour avoir le carré en perpective.

Si vous avez à mettre en perspective un plan rond ou contenant des lignes rondes, vous prenez sur ce plan des points à volonté et vous opérez à leur égard comme il vient d'être dit pour les angles de ce carré, puis vous réunissez par une ligne sinueuse les points ainsi obtenus. Si le plan était un cercle, la figure ainsi tracée en perspective sera une ellipse.

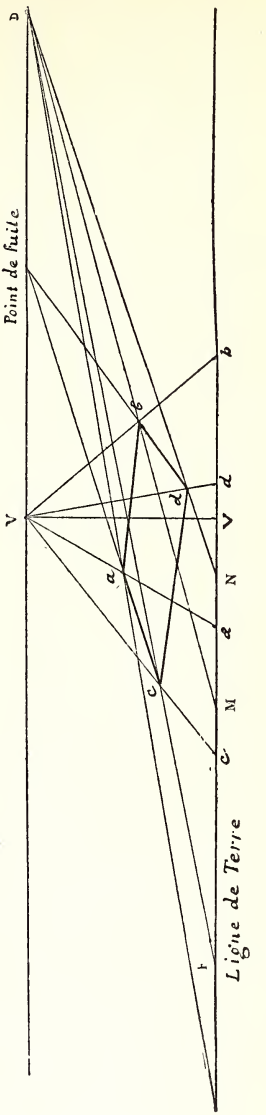


Fig. 28.

Complétons ces quelques notions de perspective par l'étude des hauteurs. Nous venons de voir que toutes les formes vont en diminuant de grandeur à mesure qu'elles s'éloignent de nous, et que les lignes qu'elles tracent en s'éloignant vont concourir à des points de fuite, situés sur l'horizon. Il s'ensuit que pour avoir la grandeur d'un objet donné à une place quelconque dans la profondeur d'un tableau, il faut d'abord connaître la grandeur vraie de cet objet. On place cette grandeur vraie sur la ligne de terre ou de tableau, soit AB la grandeur vraie d'une ligne verticale (fig. 29) ; — on joint par deux lignes, les points A et B à un point quelconque de l'horizon, soit le point C. Toute verticale menée entre ces deux lignes AC et BC représentera la hauteur AB plus ou moins éloignée. On a ainsi une échelle

perspective sur laquelle on vient prendre la hauteur dont on a besoin. Veut-on savoir quelle sera la hauteur de la ligne AB élevée au point P ? De P on mène une horizontale jusqu'à la ligne BC, on élève la verticale TS et du point S on ramène par une horizontale la hauteur cherchée sur la verticale PR. Il en sera de même si l'on veut élever cette verticale en V, en F, en M, etc... Les différentes verticales

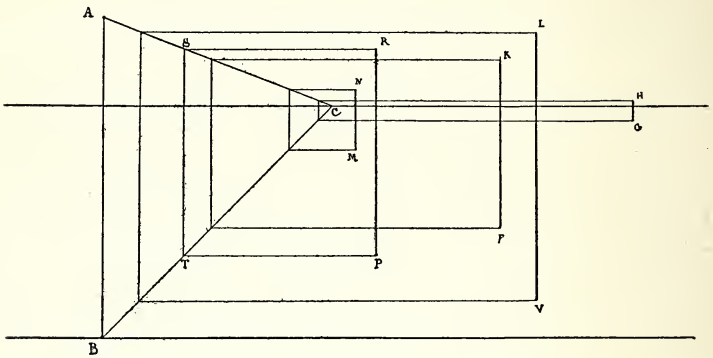


Fig. 29.

MN, *FK*, *VL*, *GH* représentent la grandeur de cette même verticale AB aux points différemment éloignés où on a voulu la placer.

Il était nécessaire de donner ces quelques notions pour aider et confirmer nos études d'après nature, mais nous n'avons pas la prétention de faire un cours de perspective et nous renvoyons l'élève aux livres spéciaux qui ont été faits sur la matière.

TROISIÈME SORTIE

LA LUMIÈRE

Occupons-nous tout spécialement cette fois de la forme et de la direction des ombres.

Il est grand matin, le soleil s'élève à peine au-dessus de l'horizon (fig. 30). Tous les fonds sont noyés dans une brume bleuâtre qu'ont bien de la peine à dissiper les pre-

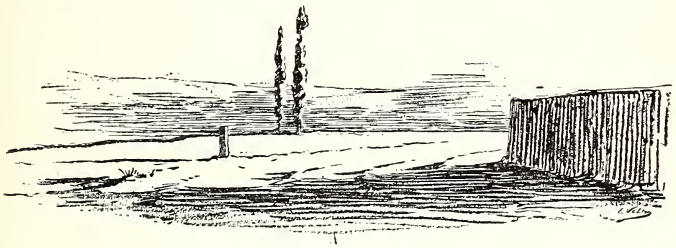


Fig. 30.

miers rayons du jour. Près de nous les moindres cailloux du chemin laissent une longue traînée d'ombre à leur suite et quant aux objets un peu élevés, les pieux, les arbres, les maisons, leur ombre est tellement prolongée que la plupart du temps on n'en voit pas l'extrémité.

Mais la matinée s'avance, le soleil monte, les ombres deviennent plus courtes et plus nettes. A midi elles sont aussi courtes que possible, puis elles s'allongent de nouveau graduellement mais dans l'autre sens A la fin du jour elles redeviennent, comme le matin, démesurées et très pâles jusqu'au moment où, le soleil descendant au-dessous de l'horizon, toute lumière s'éteint sur la terre et les ombres particulières se noient dans l'immensité de

l'ombre. Ce phénomène de la lumière est facile à expliquer graphiquement.

Voici une demi-circonférence (fig. 31), représentant la course apparente du soleil autour de la terre. A son lever

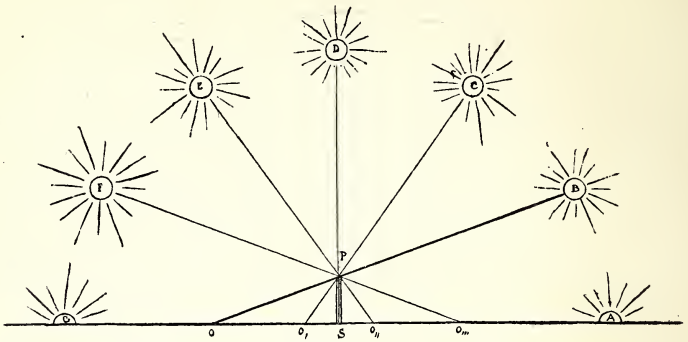


Fig. 31.

en A ses rayons frappent de face le pieu PS et, se prolongeant horizontalement, ne rencontrent pas la surface de terre. Arrivé en B le soleil envoie un rayon qui, rencontrant le sommet P du pieu, va toucher la terre au point O :

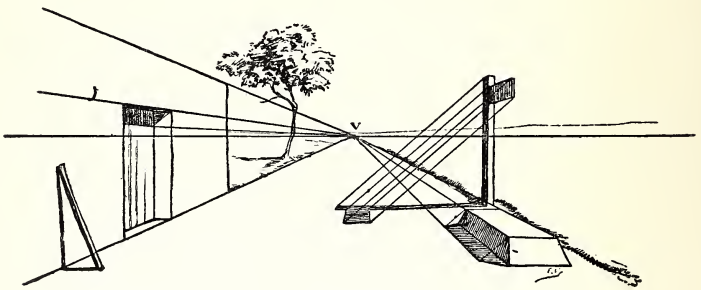


Fig. 32.

l'ombre se dessine en SO. Le soleil montant toujours, l'ombre n'a plus que la longueur SO, ; à midi au point D, il n'y a plus d'ombre du tout, du moins théoriquement, car dans nos climats le soleil n'est jamais directement au-

dessus de nos têtes ; puis le déclin commence et l'ombre a successivement les longueurs SO,,SO,,,SO,,,, etc.

Pour dessiner ses ombres il faut donc d'abord se bien pénétrer de la place du soleil et de la direction de ses rayons. Le soleil peut être à trois places différentes par rapport à nous et au tableau ; il peut être sur le côté, et dans ce cas ses rayons se dirigent parallèlement au tableau ; il peut être en face de nous, les ombres viennent alors vers nous du fond du tableau ; il peut être enfin derrière nous, et les ombres fuient devant nous et vont vers

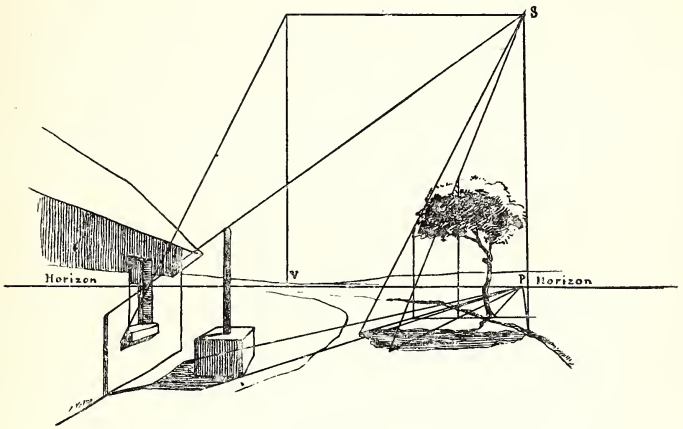


Fig. 33.

l'horizon. La position la plus facile, mais aussi la moins fertile en beaux effets, c'est le soleil de côté (fig. 32). Dans ce cas, lorsque l'on a déterminé l'obliquité des rayons, on mène des parallèles à cette direction par le sommet des objets qui composent le tableau, et des horizontales par leur pied. La rencontre de ces obliques et de ces horizontales donne la longueur des ombres.

Lorsque l'on a le soleil devant soi, l'opération devient un peu plus compliquée.

Il est bien entendu que cette position ne signifie pas quand même que le soleil est visible dans le tableau. Le

soleil peut être placé en face du spectateur mais se trouver néanmoins en dehors du cadre de son tableau. Mais en tout cas, visible ou non, il faut avoir sa place dans son papier pour faire l'opération.

Soit en S le soleil (fig. 33). Je le projette verticalement en P sur l'horizon, de P je mène des droites par le pied des objets qui portent ombre, et du point S des droites par le sommet de ces mêmes objets; le lieu où ces deux lignes se rencontrent me donne le point d'ombre portée.

Les ombres des objets situés dans la maison, s'obtien-

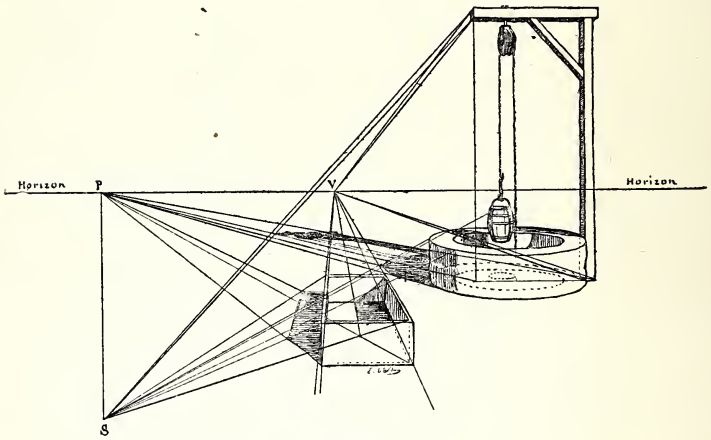


Fig. 34.

nent en amenant la hauteur du soleil au-dessus du point V où concourent les lignes de la maison.

Enfin si le soleil est placé derrière le spectateur, tous les objets du tableau sont éclairés de face ou à peu de chose près, et les ombres fuient vers l'horizon.

Pour en obtenir le tracé on place un point en dessous de l'horizon à la même distance où l'on veut que le soleil soit au-dessus de cet horizon et au côté opposé, à droite si le soleil doit être à gauche, et à gauche si le soleil doit être à droite.

Soit S le point opposé du soleil et P sa projection sur l'horizon (fig. 34) : — par le pied des objets je mènerai des lignes au point P et par leurs sommets correspondants des lignes au point S : — la rencontre de ces lignes donnera les points d'ombre portée. Pour le puits, corps rond, je prends sur sa base une série de points pour chacun desquels j'élève une petite verticale jusqu'au bord supérieur. Je cherche l'ombre portée de chacun de ces points, et par ces points ainsi obtenus je fais passer une courbe qui est le tracé cherché de l'ombre portée. Voilà tout ce que nous dirons sur le tracé des ombres.

Ce petit cours ne comporte pas un plus long développement. Avec ces quelques notions l'élève sera suffisamment armé en face de la plupart des cas qui pourront se présenter, d'autant que le paysage proprement dit ne demande pas la rigueur mathématique indispensable dans des dessins d'architecture. Pour des arbres, pour des maisons rustiques, pour des haies dans les champs, on trace de façon rigoureuse quelques lignes qui servent de régulateurs. Mais il faut que le sentiment ait la plus grande part pour des formes d'ombres auxquelles l'irrégularité des contours du corps et l'inégalité de la surface sur laquelle l'ombre est projetée apportent les déformations les plus fantaisistes et les plus bizarres quelquefois.

Pour les élèves qui désireraient pousser plus avant l'étude d'ailleurs très intéressante du tracé mathématique des ombres, nous les renverrons, comme nous l'avons fait pour la perspective, aux ouvrages spéciaux.

COUP D'ŒIL EN ARRIÈRE

Nous voici arrivés à une première étape de l'art vers lequel nous marchons ; faisons une courte halte et jetons un regard en arrière sur le chemin parcouru : qu'il y a loin déjà de nos premiers essais informes aux dessins, pourtant encore bien imparfaits, que nous parvenons à produire ! Au début, c'est à peine si dans nos grossières esquisses on pouvait reconnaître si nous avions voulu représenter une table ou une boîte, une carafe ou un jeu de quilles.

Aujourd'hui, non seulement notre table ressemble à une table, mais elle ressemble à telle table et non à telle autre, notre carafe ressemble bien à une carafe, à la carafe que nous avions sous les yeux.

Nous savons faire voir, par notre croquis, si l'objet que nous avons dessiné était placé en haut ou en bas, à droite ou à gauche, au loin ou auprès. — Franchissant le seuil du logis, nous pouvons donner l'idée de tel site, qui se présente à nos yeux, avec ses différents plans et niveaux, et montrer même de quel côté venait la lumière à l'heure où nous dessinions. En un mot nous possédons l'outil, mieux que cela : la langue universelle ; quelle explication vaut un croquis pour parler d'une chose qu'on a vue ou que l'on rêve et que l'on veut faire comprendre à son interlocuteur? Celui qui ne possède pas cette faculté d'exprimer sa pensée graphiquement est et sera de plus en plus, avec le progrès que font les arts du dessin, dans un état d'infériorité très fâcheuse. Tout le monde connaît la charmante anecdote racontée par Alexandre Dumas dans son voyage en Suisse. — L'inimitable conteur nous apprend qu'un jour il a envie de manger des champignons à son

auberge. Mais quoi ! une chose lui manque, c'est de savoir comment on dit « champignon » dans le trou de village où l'a conduit sa course. Il se livre à la pantomime la plus expressive sans résultat. — Tout à coup une idée lumineuse lui traverse l'esprit, il prend un crayon et trace sur un bout de papier la forme de l'objet désiré. Ah ! très bien ! l'aubergiste a compris. — Elle sort... et rentre un instant après avec un parapluie tout grand ouvert ! — Alexandre Dumas avoue qu'il a alors regardé son croquis et que la ressemblance était parfaite. — Mettez aujourd'hui un bon élève d'une de nos écoles primaires dans une situation analogue et je vous réponds qu'il mangera des champignons, parce qu'il a appris a voir et qu'il sait déjà donner dans un croquis le caractère de la forme qu'il veut représenter.

Un de mes amis, se trouvant un jour à Florence, a besoin de punaises ; vous connaissez ces petits clous à tête de cuivre qui servent à fixer le papier sur la planchette. Il va chez un papetier et tâche de faire comprendre ce dont il a besoin, en baragouinant quelques mots de mauvais italien accompagnés de gestes. On ne le comprend pas. Il prend son album et en deux coups de crayon dessine l'objet ; immédiatement le Florentin ouvre un tiroir et le met devant un choix de punaises de toutes les dimensions. J'ai vu l'album de mon ami à son retour. Je dois avouer que c'était absolument cela et que l'objet était, par le croquis, beaucoup mieux décrit qu'aucune langue ne saurait le faire.

On ne nomme plus guère aujourd'hui, comme jadis, le dessin un art d'agrément ; on a reconnu que c'est un art de première nécessité, au même titre que la lecture et l'écriture.

DEUXIÈME PARTIE

LA FIGURE HUMAINE

LA BOSSE

Nous allons aborder la nature vivante, ou, pour être plus exacts, la nature remuante, la nature animale, car nous avons déjà fait des arbres, qui sont des êtres vivants. Mais nous commencerons par étudier cette nature sur ses représentations inanimées, c'est-à-dire sur des statues ; c'est ce qu'on appelle la bosse.

Jadis, — et même ce passé n'est pas encore bien loin de nous, — on condamnait les commençants à copier, pendant des mois et des années, des yeux, des nez, des bouches, des oreilles, etc., c'est-à-dire que l'on commençait par la fin. Comme si l'on pouvait voir un œil tout seul, un nez tout seul ! Ce que l'on voit d'abord, c'est un ensemble, et ce n'est que successivement que l'on arrive à l'analyse des détails. Est-ce à dire qu'il faille mettre le commençant d'abord devant un personnage tout entier ? Non, mais il faut lui donner un modèle qui fasse un tout.

L'œil ne peut s'étudier que dans son rapport avec l'autre œil, avec le nez, avec l'oreille, avec l'ovale de la tête ; il ne faut donc pas le prendre isolément, mais la tête forme un ensemble à elle toute seule et peut s'étudier isolément du corps qui la porte. — Que bien loin de s'occuper des traits du visage, l'élève s'applique à copier la forme extérieure de la tête dans différentes positions, à indiquer grossièrement d'abord les enfoncements, au milieu desquels il aura plus tard à placer des yeux. La saillie, d'abord peu déterminée, mais bien cherchée comme place et comme proportion, à laquelle il faudra qu'il arrive par la suite à donner la forme du nez. — Qu'il fasse bien comprendre, dans ses esquisses, la position de ces creux et de ces saillies par rapport les uns aux autres, en comparant avec le fil à plomb et avec l'horizontale ; que, poussant ses études de plus en plus loin, il arrive à dessiner dans ces masses les différents traits du visage, en ayant soin de faire rentrer dans le modelé général les formes que l'étude localisée a pu en faire sortir un instant.

Les premières études que l'on fait doivent être peu poussées ; revenez-y deux fois à peine ; dans les commencements, c'est la quantité qui importe, parce que c'est en en faisant beaucoup que l'on s'exercera à voir ; mais, petit à petit, faites des séances plus nombreuses sur un même modèle. Revenez-y cinq et six fois, tant qu'il vous semble que vous pourriez faire mieux.

Si, à force de chercher, votre travail s'est alourdi, égrenez, sur votre dessin posé à plat, de la mie de pain rassis, puis roulez légèrement, avec la paume de la main, toutes ces miettes de pain. Vous verrez votre dessin baisser de ton sans rien perdre de ce que vous y avez mis. Vous vous arrêterez lorsque vous le trouverez suffisamment clair, et, après cette opération, il se peut que vous n'ayez plus que quelques vigueurs à poser bien à leur place, et quelques lumières à raviver à la mie de pain pour terminer votre dessin. Faites des études de têtes, de bras, de jambes, de

pieds et de mains. Chacun de ces détails constitue un ensemble qui peut s'étudier séparément ; faites le même modèle sous plusieurs aspects différents. Quand vous avez étudié longuement un modèle, que vous le possédez bien, essayez d'en faire un croquis en une séance, en ne mettant que les choses essentielles à l'intelligence de l'objet, ce sera comme un résumé de votre étude, dont vous retirerez un grand profit.

Vous pouvez essayer maintenant une figure entière.

On appelle figure, l'ensemble d'un corps humain depuis les pieds jusqu'à la tête.

La première chose à voir, c'est le mouvement. Vous savez qu'il est bien rare que l'on porte sur les deux jambes à la fois comme un soldat sous les armes. On porte toujours sur une des deux jambes, l'autre restant légèrement fléchie et portée en avant ou en arrière. Dans ce cas, les hanches quittent la position horizontale et suivent l'inclinaison des jambes, c'est-à-dire que la hanche est plus haute du côté de la jambe sur laquelle on porte, et l'autre plus basse. Les épaules suivent le mouvement inverse, condition d'équilibre : l'épaule baisse du côté où monte la hanche, et monte du côté où la hanche baisse. Cherchez, au moyen du fil à plomb, le centre de gravité de la figure. Généralement, dans une figure posée d'aplomb, la verticale qui part du milieu du cou, passe aux aines, et rencontre la cheville interne du pied sur lequel porte le sujet. Vous tracerez une ligne droite dans le milieu de votre papier pour représenter cette verticale, — à moins que la figure n'ait un bras étendu, par exemple, ce qui vous forcerait à mettre votre verticale sur le côté du papier pour avoir la place de développer ce bras de l'autre côté. — Avec le crayon tenu à bras tendu, vous cherchez le milieu de la hauteur.

Ce milieu est généralement aux aines ; établissez un point sur votre verticale pour marquer ce milieu. Observez de la même façon la proportion de la tête avec la hauteur totale du corps. La proportion de la tête à la hauteur totale du corps, pour l'adulte, varie entre six et demie et sept et demie, c'est-à-dire que, chez un homme de petite taille, la tête est contenue de six fois et demie à sept fois dans la hauteur, et, chez un homme de grande taille, elle est contenue de sept fois à sept fois et demie, — certaines statues vont même jusqu'à près de huit fois ; — cette exagération a pour résultat de donner une élégance extrême à la figure et de la majesté à la démarche.

La division se fait ainsi : du sommet du crâne au bas du menton, une tête ; du bas du menton un peu au-dessous des pectoraux, une tête ; de ce point aux hanches, c'est-à-dire un peu au-dessous du nombril, une tête ; des hanches à la moitié de la cuisse, une tête ; de la moitié de la cuisse au genou, une tête ; du genou à la moitié de la jambe, une tête, et de la moitié de la jambe à la plante du pied, une tête. La jambe entière compte donc quatre fois la hauteur de la tête, deux fois pour la cuisse, et deux fois pour la jambe proprement dite, y compris le pied (fig. 36).

Le bras comporte un peu plus de trois hauteurs de tête, une du sommet de l'épaule un peu au-dessus du coude, une de ce point à environ quatre centimètres du poignet, et une de ce point à la deuxième phalange du doigt du milieu. Pour les largeurs, on compte généralement deux têtes d'une épaule à l'autre, et une tête et demie d'une hanche à l'autre ; la main a en longueur les trois quarts de la hauteur de la tête, le pied a un peu plus que la hauteur de la tête ; la hauteur de la tête est divisée elle-même en deux parties égales par la ligne des yeux, qui est toujours perpendiculaire à la ligne qui passe par le nez.

Mais, nous le répétons, l'élève doit bien se garder de s'en tenir à ces mesures, très variables selon l'âge, le sexe, la nature du modèle, et que nous ne donnons ici que pour ne

pas encourir le reproche de les avoir omises. Nous aimons beaucoup mieux mettre l'élève à même de prendre lui-même, chaque fois, les mesures proportionnelles que son modèle lui présentera. Comptez et recomptez plutôt dix fois qu'une le nombre de têtes contenu dans l'ensemble et dans ses différentes parties; et faites le plus sincèrement possible ce que vous croirez avoir vu sans vous inquiéter de ce qu'a pu faire avant vous tel ou tel.

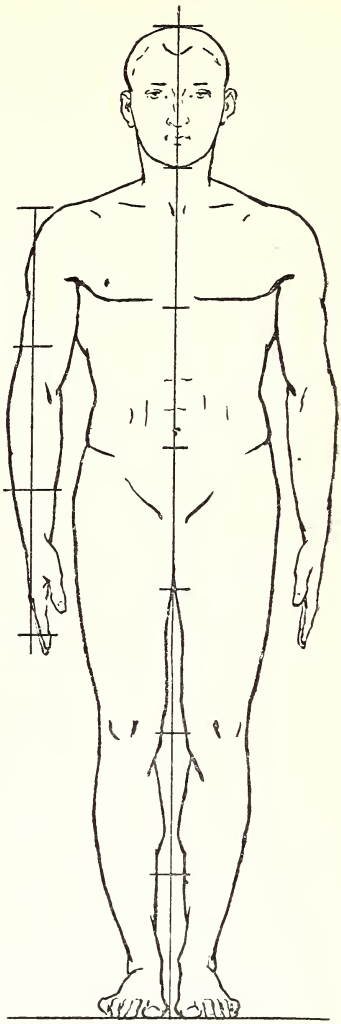


Fig. 36.

Vos observations préliminaires faites, attaquez votre esquisse par grandes lignes, cherchant tout d'abord la direction des formes et non les formes elles-mêmes; appliquez-vous à bien établir, en même temps que le mouvement, les proportions du corps, soit en hauteur, soit en largeur. Surtout, occupez bien toute votre page. Rien n'est désagréable comme une figure qui danse dans un grand papier. Néanmoins, faites qu'elle y tienne; il ne faudrait pas que les pieds ou la tête fussent si près du bord que ces extrémités parussent prêtes à en sortir. — Votre figure

tracée, vérifiez votre mise en place. Reprenez vos mesures, la tête vous sert d'unité pour mesurer toutes les parties du corps. Combien de fois la tête est-elle contenue dans la longueur des bras, des jambes, du buste, entre les deux épaules, entre les hanches, etc., etc. ; — naturellement la perspective, c'est-à-dire l'obliquité plus ou moins grande dans laquelle vous voyez telle partie du corps modifie considérablement les proportions absolues de ces différentes parties, — assurez-vous donc que toutes vos proportions sont rigoureusement exactes par rapport à la position du modèle et à la place que vous occupez devant lui ; — cet examen accompli et les corrections nécessaires faites, établissez les grandes ombres avec un ton très léger, puis les grands plans de demi-teinte, en vous rendant bien compte de la cause de ces demi-teintes par rapport à la lumière. Votre modèle est en plâtre, c'est dire qu'il est de la même couleur partout ; les différences de tons naissent donc simplement des différences d'éclairage, et ces différences d'éclairage elles-mêmes ont pour cause des différences dans la direction des plans du modèle. Tel ton est plus foncé que tel autre parce qu'il reçoit la lumière plus obliquement, et les grands clairs indiquent les plans qui sont placés vis-à-vis de la lumière. Ayez cela bien présent à l'esprit en travaillant, vos travaux seront plus rapides, parce que vous ferez un travail plus intelligent, et ensuite, lorsque vous copierez la nature vivante avec ses variétes de couleurs, qui contrarient quelquefois le modelé, vous aurez plus de facilité à vous y reconnaître. — Un modèle vivant que vous avez toujours à votre disposition, qui ne se fâchera jamais de la longueur des séances, et qui y mettra toujours toute la complaisance possible, c'est vous-même. Non pour l'ensemble, bien entendu, mais pour la tête ; placez-vous devant une glace, et faites votre portrait. — Puis vos proches, vos amis ; que tout le monde y passe. — Il est avantageux de faire le portrait d'une personne que l'on connaît bien, parce qu'il arrive souvent que la personne

qui pose ne se ressemble plus à elle-même. Dans ce cas, tout en copiant, pour l'exactitude des formes, l'être immobile que l'on a sous les yeux, on tâche de donner à son dessin le plus possible de l'expression, de la vivacité, de la mobilité de traits du parent ou de l'ami que l'on a l'habitude de voir rire, causer, aller et venir, vivre enfin ; car le modèle qui pose ne vit pas, songez-y bien, et, le plus tôt possible, mettez-vous en garde contre la froideur et l'engourdissement qui résultent de la nécessité de faire poser les gens pour arriver à les dessiner.

LE MODÈLE VIVANT

L'ACADÉMIE

On nomme académie le local où l'on étudie en commun le modèle vivant, et, par extension, la figure elle-même que l'on fait d'après ce modèle (fig. 37).

Fig. 37.

Un nouveau genre de difficulté nous attend ici. La pose est donnée ; chacun prend sa place. Mais ce modèle n'est pas en marbre ; si bien qu'il pose, il fera quelques mouvements ; ne ferait-il que respirer, son immobilité ne sera pas

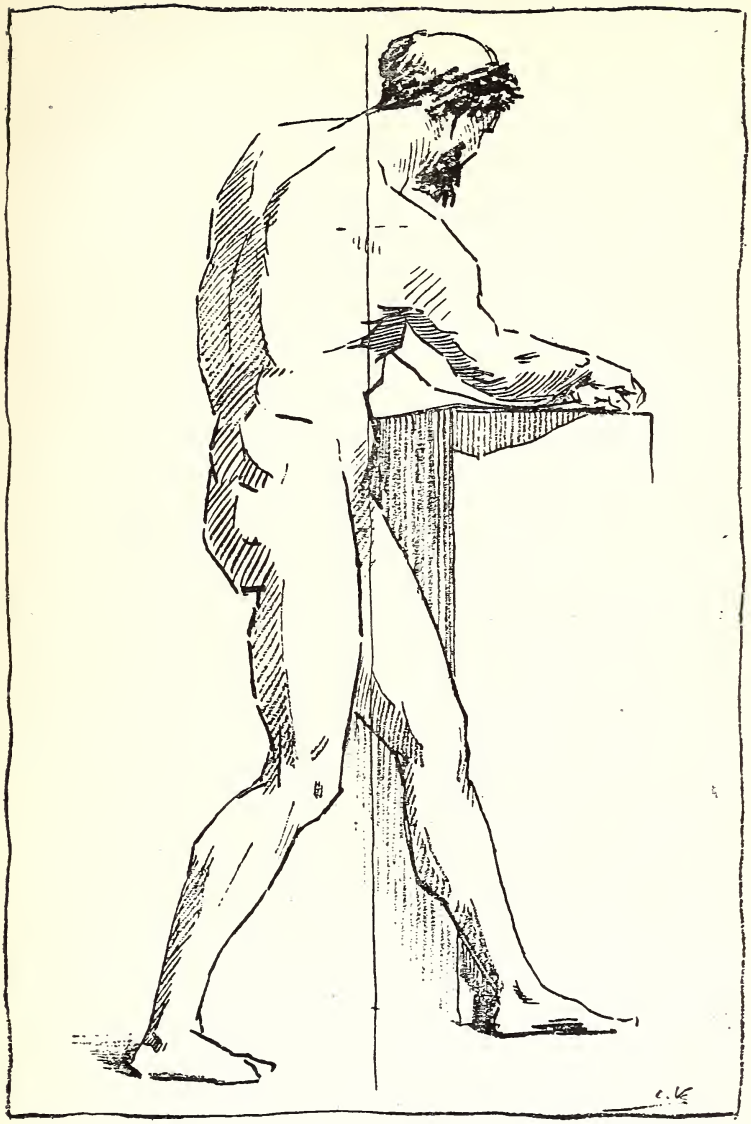


Fig. 38.

absolue. Il faudra donc se hâter de comprendre l'esprit de la pose (fig. 38). Vous devrez l'avoir saisi dans le premier quart d'heure. Et, une fois fixé, ne vous laissez plus dérouter par les variations de l'attitude. Le modèle se repose dix ou quinze minutes toutes les heures. A la fin de chaque heure, et vous et lui êtes fatigués ; mais, après le repos, quand la séance recommence, soyez à votre place avant le modèle, afin de saisir le mouvement dans toute sa justesse au moment où le modèle se remet en position. Vous découvrirez souvent ainsi de bonnes corrections à faire, de précieuses accentuations à donner. Quant à la façon de mettre en place, vous la connaissez, puisque vous avez fait des ensembles d'après la bosse. Vous avez ici en plus les différences de coloration. Indiquez-les aussitôt que vous êtes sûr de vos places, en esquissant bien entendu en dessous du ton vrai ; voyez bien de quelle façon la figure se détache sur le fond, en clair ou en valeur forte, et ébauchez tout de suite votre fond. Ne poussez pas vos dessins au noir. Vous pouvez faire très coloré, très ferme, sans faire noir. Vous obtiendrez de la fermeté en accusant avec précision la forme de vos ombres et non en les chargeant outre mesure, et, au contraire, si vous les laissez vagues de contours, vous pourrez les faire aussi noires que vous voudrez, vous n'aurez jamais qu'un dessin mou.

Appliquez-vous à faire votre modèle ressemblant. Cette préoccupation vous forcera à chercher le caractère.

La séance terminée, prenez un squelette et un écorché ; l'écorché, cela est aisé, on en vend des exemplaires de petite dimension à des prix très modérés. Pour le squelette, c'est autre chose, cela est encombrant et fort cher. Votre plus court sera de demander une carte pour l'anthropologie au Muséum du Jardin des plantes. Cette carte s'obtient très facilement, et là vous aurez des squelettes autant que vous en voudrez.

Alors exercez-vous à retrouver sur l'écorché les saillies

que vous avez étudiées sur le vivant et cherchez à l'aide du squelette à comprendre la raison de ces saillies.

Vous devez arriver par la suite à connaître assez la place et la fonction des différents muscles pour leur donner la valeur qu'ils doivent avoir selon les mouvements du corps ; mais ce qu'il faut avant tout, c'est posséder le squelette, la charpente, c'est-à-dire connaître à fond les rapports des parties inflexibles entre elles : à cette condition et à cette condition seule votre dessin aura du caractère. Dessinez donc le squelette (fig. 39) sous toutes ses faces, dans toutes les positions, rendez-vous compte des déplacements que subissent les parties osseuses, le bassin, assemblage des os des hanches sur lequel s'implante la colonne vertébrale ; la cage thoracique, cavité formée par le sternum en avant, la colonne vertébrale en arrière et les douze côtes de chaque côté qui relient entre eux le sternum et la colonne vertébrale ; étudiez le bras dans le mouvement de supination, c'est-à-dire le pouce en dehors, la face palmaire de la main en avant et les deux os de l'avant-bras placés parallèlement, puis en pronation, le pouce en dedans, et les deux os de l'avant-bras croisés, l'os du côté externe passant par-dessus l'autre. — Dessinez séparément l'emmanchement de la main avec le bras par la série des 8 os du carpe, comparez cet emmanchement avec celui du pied à la jambe. — Quand vous commencerez à posséder l'ostéologie, prenez une feuille de papier calque, étendez-la sur votre figure dessinée d'après nature et essayez, en vous aidant du squelette placé devant vous, d'établir l'ossature de votre figure. Pour cela, vous commencez par placer les parties osseuses visibles sous la peau. Aux hanches, les os iliaques : un peu plus bas, au commencement de la cuisse, le grand trochanter, puis les os du genou, condyles du fémur, rotule, tête du tibia et du péroné ; puis les malléoles ou chevilles du pied, l'interne placé plus haut que l'externe. Dans la partie supérieure du corps, les os du cou et des épaules, clavicules, apophyse

acromion ; les os du thorax, le sternum, les côtes ; dans le bras, le coude où se voient trois saillies : l'épitrochlée à la partie interne, l'olécrane à la partie postérieure, et, à la partie externe dans une dépression des muscles, l'épicondyle et la tête du radius. Au poignet la tête du cubitus à la partie interne et un peu postérieure, et à la partie externe l'extrémité du radius. — Pour le dos, la saillie formée à la base du cou par la septième vertèbre cervicale, de chaque côté l'épine scapulaire de l'omoplate, et l'omoplate elle-même qui, dans certains mouvements, fait saillir son triangle placé le sommet en bas, mais très enveloppé de muscles.

Dans la tête : notez bien les os de la pommette, l'arcade orbitaire, les bosses frontales, la saillie du menton, l'os du nez qui, par la façon dont il se relie au cartilage qui le termine, donne la forme caractéristique à cet organe. Quand tous ces points sont notés, vous les reliez entre eux pour arriver à former les parties cachées dans les profondeurs des chairs; ayez soin de vous tourner devant votre squelette de façon à voir successivement chaque partie dans le mouvement que cette partie a dans votre figure, car il serait assez difficile de faire tenir le squelette précisément dans le mouvement d'ensemble, néanmoins toutes les fois que cela sera possible il faudra le faire.

Après votre squelette, dessinez votre écorché : ces dessins d'après le squelette et d'après l'écorché doivent être faits très légers de tons. Ce qui importe avant tout, c'est un bon contour, il ne faudrait pas vous embarquer dans une coloration trop montée. Votre dessin fait, écrivez le nom de chaque muscle à sa place, comme il est indiqué dans les figures 40 et 41.

L'élève qui aura consciencieusement dessiné et le squelette et l'écorché, en étudiant la nomenclature sommaire que nous venons de lui donner, aura une connaissance très suffisante de l'anatomie pour dessiner d'après nature avec l'intelligence des formes. S'il éprouve le besoin très

SQUELETTE.

A. Crâne.
B. Mâchoire inférieure.
C. Les 7 vertèbres cervicales.
D. Omoplates.
E. Clavicules.
F. Sternum.
G. Les 24 côtes.
H. Les 12 vertèbres dorsales.
I. Les 5 vertèbres lombaires.
J. Humérus.
K. Cubitus.
L. Radius.
M. Bassin ou os iliaque.
N. Sacrum.
O. Fémurs.
P. Tibias.
Q. Péroné.
R. Rotules.
S. Carpe.
T. Métacarpiens.
U. Phalanges.
V. Tarse.
X. Métatarsiens.
Y. Phalanges.
Z. Coccyx.

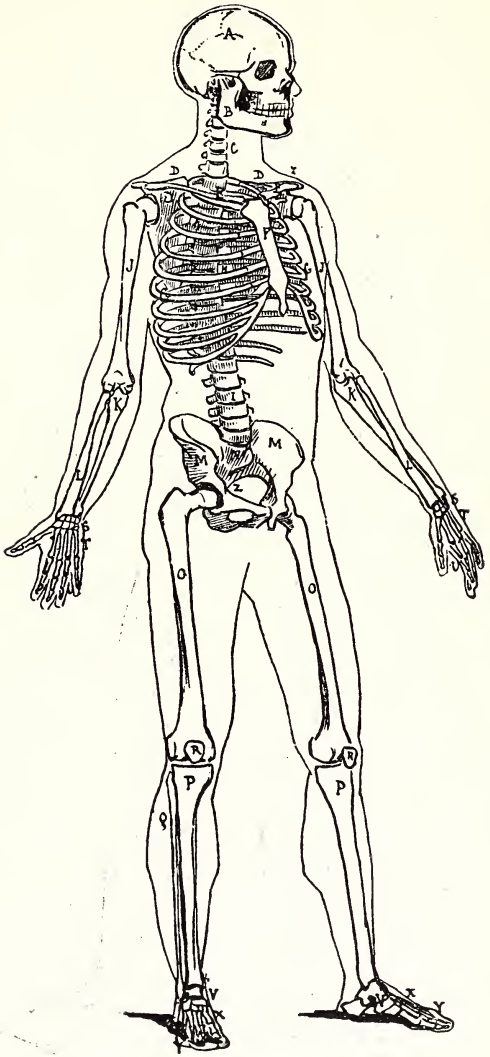
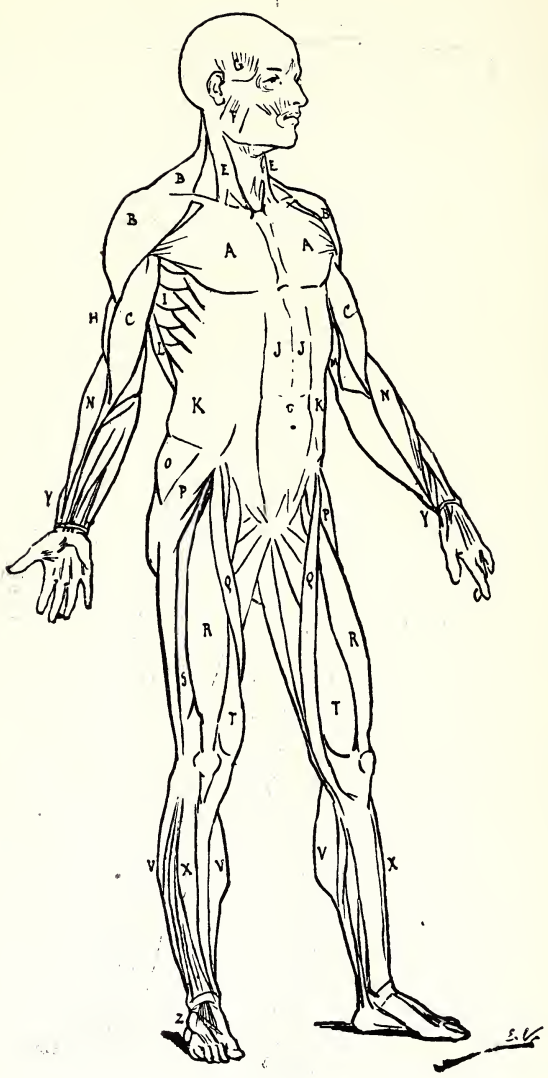


Fig. 39.



ÉCORCHÉ

(Face antérieure).

A. Pectoraux.
B. Deltoïde.
C. Biceps.
D. Trapèze.
E. Sterno-cléïdo-mastoïdiens.
F. Masseter.
G. Temporal.
H. Brachial.
I. Dentelé.
J. Droits de l'abdomen.
K. Grand oblique.
L. Dorsal.
M. Triceps du bras.
N. Long supinateur.
O. Moyen fessier.
P. Tenseur de l'aponévrose fascia lata.
Q. Couturier.
R. Grand droit.
S. Vaste externe. } TRICEPS.
T. Vaste interne. }
V. Jumeaux.
X. Jambier antérieur.
Y. Long abducteur du pouce.
Z. Pédieux.

Fig. 40.

ÉCORCHÉ

(Face postérieure).

A. Trapèze.
B. Dorsal.
C. Grand oblique.
D. Dentelé.
E. Deltoïde.
F. Triceps brachial.
G. Sterno-cléïdo-mastoïdien.
H. Long supinateur.
I. Grand fessier.
J. Moyen fessier.
K. Tenseur de l'aponévrose fascia lata.
L. Biceps de la cuisse.
M. Demi-tendineux.
N. Demi-membraneux.
O. Jumeaux.
P. Droit adducteur.
Q. Aponévrose fascia lata.
S. Jambier antérieur.
T. Tendon d'Achille.
U. Cubital antérieur.
V. Extenseur commun des doigts.
X. Cubital postérieur.
Y. Long abducteur du pouce.
Z. Sous-épineux.

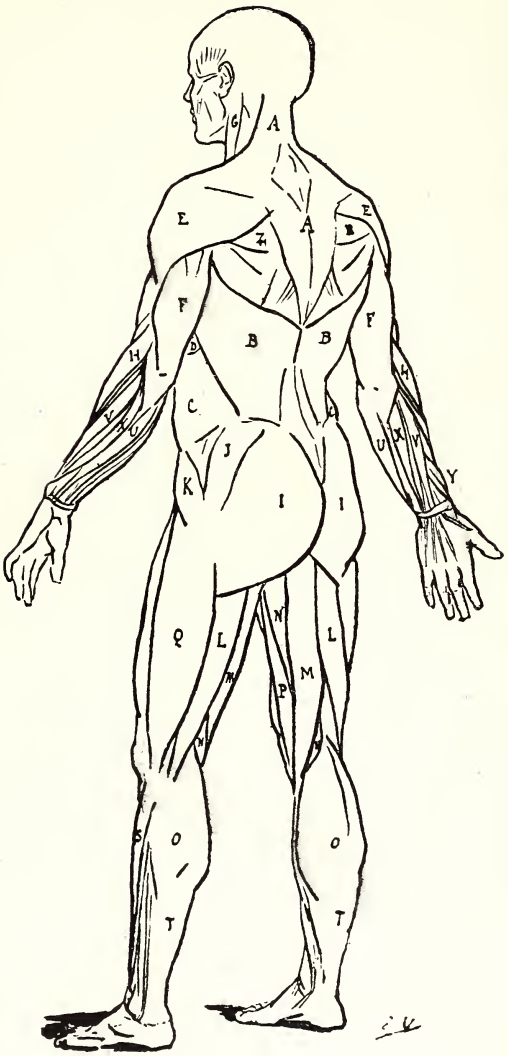


Fig. 41.

légitime d'aller plus loin et de pousser plus avant dans cette science très attachante, il devra aller à l'amphithéâtre, voir disséquer et au besoin disséquer lui-même. — Il pourra déjà satisfaire dans une large mesure son besoin d'investigation en consultant des livres spéciaux.

LES CROQUIS

D'APRÈS NATURE ET D'APRÈS LES MAITRES

Vos études d'académie ne vous ont pas fait oublier, je l'espère, les croquis d'après nature dans la rue, à la campagne, partout où vous allez. — Nous avons fait autrefois des arbres, des maisons ; faisons maintenant aussi, des êtres animés, bêtes et gens, — tâchez de saisir des mouvements au vol. Allez dans les chantiers, sur les ports, voyez des ouvriers au travail, dessinez-les dans leurs diverses attitudes.

Rentré chez vous, prenez le papier calque, tâchez de retrouver le nu dans le vêtement et le squelette dans le nu.

Faites aussi des animaux, — allez au Muséum d'histoire naturelle dessiner des squelettes de chevaux, de chiens, de bœufs, d'oiseaux, de félins ; rendez-vous compte des rapports qui existent entre ces différents squelettes et celui de l'homme, — je ne parle pas des différences, elles sautent aux yeux, mais des analogies.

Ces études seront d'un grand intérêt pour vous et d'une grande utilité, car pour être dessinateur il faudrait tout connaître, non seulement pour pouvoir dessiner la forme des objets sans qu'il soit besoin d'avoir ces objets sous les yeux, mais même pour les copier d'après nature. Nous avons remarqué autrefois que l'être ignorant dessinera

mieux l'objet qui lui est absolument inconnu que l'objet qu'il connaît bien parce que pour l'objet inconnu il sera forcé d'être sincère et de regarder. Il n'en est plus de même quand l'éducation est avancée. Il faut connaître à fond les objets que l'on veut dessiner. Parce qu'alors un seul coup d'œil suffit pour embrasser dans leur ensemble des formes que l'on connaît bien, qui sont dans des rapports constants entre elles et dont chaque partie est la

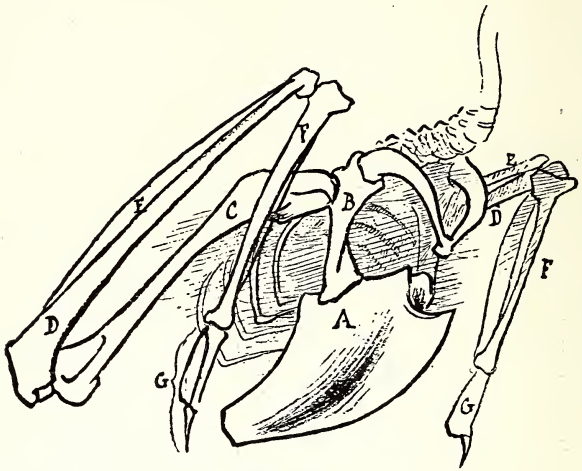


Fig. 42.

APPAREIL DU VOL D'UN PYGARGUE.

A. Sternum. — B. Clavicule. — C. Humérus. — D. Cubitus. — E. Radius. F. Métacarpien. — G. Phalanges.

conséquence logique de la partie voisine. Arrivé à ce point, le dessin n'est plus seulement la reproduction timide et aussi exacte que possible des formes de la nature. C'est l'expression la plus large et la plus simple de la chose vue et sentie.

Le moment est venu aussi de copier. Allez au Louvre copier les dessins des maîtres, allez à la Bibliothèque, prenez l'œuvre gravé de Marc-Antoine d'après Raphaël, les collections d'eaux-fortes de Rembrandt, et copiez. Je

suis bien tranquille, aujourd'hui ce n'est plus le coup de crayon que vous copierez ; — ayant dès longtemps vu la nature, vous savez ce que c'est qu'une forme, ce que c'est qu'une épaisseur, ce que c'est qu'une ombre, et dans les dessins et les gravures que vous aurez sous les yeux vous reconnaîtrez l'expression de ces choses naturelles là où, quand vous débutiez, vous n'auriez vu que des hachures que vous auriez cru devoir copier une à une.

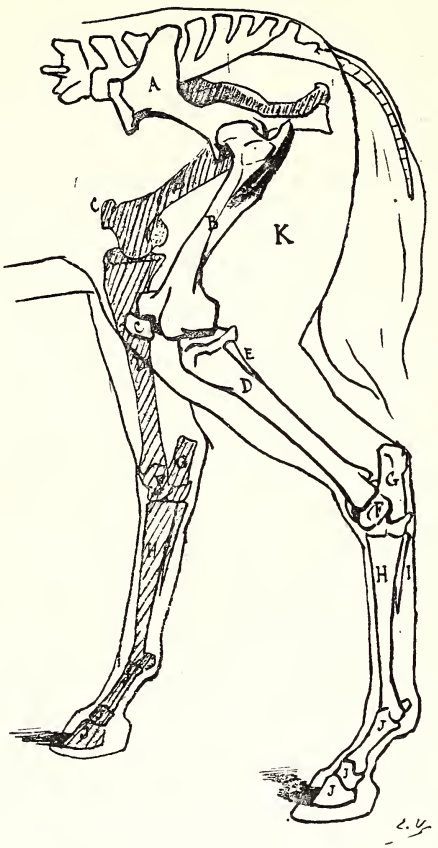


Fig. 43.

TRAIN DE DERRIÈRE D'UN CHEVAL.

A. Os illiaque — B Fémur. — C. Rotule. — D. Tibia. — E. Péroné rudimentaire. — F. Astragale (os du tarse). — G. Calcaneum (os du tarse). — H. Métatarsien (canon). — I. Rudiment de métatarsien. — JJJ. Phalanges (paturon, couronne et sabot). — K. Muscles de la fesse.

A présent vous savez que la façon du travail compte peu, et vous vous y prendrez n'importe comment pour reproduire vos modèles. Mais ce travail épurera votre goût, vous comprendrez comment ces maîtres ont su trouver l'expression la plus pure, la plus élevée, la plus simple de la nature. Comment ils accentuent la perspective des formes, comment ils font sentir la construction anatomique, et à

votre tour au sortir de ces études, vous éprouverez le besoin d'épurer aussi votre expression, d'aller au delà de la copie terre à terre et de faire un pas dans le vrai domaine de l'art.

La vie, pour celui qui se voue à l'art, a trois périodes. Dans la première, — période d'ignorance, — ne sachant rien, il faut bien qu'il apprenne à voir, il obéit à son maître.

Dans la seconde période, il abandonne ses lisières, il obéit à la nature qu'il tâche de rendre telle qu'il la voit et non plus, comme il a été forcé de faire d'abord, pour ainsi dire sous la dictée du maître.

Dans la troisième période enfin, possédant la nature dont il a étudié les grandes lois, il doit obéir à son génie, chercher à tirer de son propre fonds les idées qui y sont en germe et dont il poursuit l'expression la plus saisissante.

Qu'est-ce en effet que l'art ? Est-ce seulement la reproduction aussi complète et aussi fidèle que possible de la nature ? Dans ce cas, le plus grand des arts est la photographie. En effet, rien n'égale la précision et la réalité d'une belle photographie. Et pourtant, qui s'est jamais senti ému devant la plus belle de ces épreuves ? On éprouve, à la vue de ces admirables productions mécaniques, la surprise, l'étonnement, l'admiration, mais l'émotion jamais. Entendons-nous ; on peut être ému en regardant le portrait en photographie d'une personne chère, mais c'est le souvenir de l'être aimé évoqué par son image qui nous émeut, ce n'est pas l'image elle-même ; or, la vraie œuvre d'art émeut par elle-même, abstraction faite de l'être, de la chose ou de la scène représentée ; la tête la plus vulgaire, la scène la plus banale peuvent être l'occasion d'une œuvre d'art de premier ordre.

Voyez un grand nombre des portraits de Rembrandt et dites si c'est la beauté du modèle qui vous charme. Voyez la plupart des tableaux de l'École flamande, et dites si les

scènes qu'ils représentent sont grandioses, palpitantes ou dramatiques : des buveurs, des paysans qui dansent en rond, des enfants dans une école, et vous voilà charmé, vous ne pouvez plus détacher vos yeux du tableau. Vous assistez souvent à des scènes de la vie réelle bien autrement émouvantes et qui vous laissent froid, vous voyez des reproductions photographiques de la nature, bien autrement réelles et exactes qu'un Ostade ou qu'un Rembrandt, vous dites : « C'est merveilleux de rendu, » et vous passez. Qu'est-ce donc qui vous attire dans l'œuvre d'art, et vous retient, et vous ramène, et reste dans votre souvenir, et vous charme encore après qu'enfin vous vous êtes éloigné ? C'est la pensée intime de l'artiste, c'est cette concentration voulue de l'effet rêvé, ce développement de tout ce qui tend au but cherché, en même temps qu'est éliminé ou dissimulé tout ce qui s'en éloigne. C'est enfin la manifestation d'une intelligence avec laquelle la vôtre entre en communion, et non la représentation plus ou moins exacte de la nature, qui vous passionne et vous transporte, dans l'œuvre d'art vraiment digne de ce nom. Cherchez donc à rendre la nature aussi fidèlement, aussi scrupuleusement que vous en serez capable, mais songez bien que cela est le moyen et non le but de l'art ; élargissez votre esprit, voyez plus loin, faites comme le promeneur qui se repose au bord d'un ruisseau. Étendu à plat ventre, il considère les mille détails qu'il a sous les yeux : des feuilles d'eau qui surnagent, des brins d'herbe, quelques folles avoines, des feuilles sèches qui passent au fil de l'eau ; de grands insectes courent au milieu de tout cela avec leurs longues pattes, de brillantes libellules traversent comme un éclair d'azur ce monde aquatique, se posant tantôt ici, tantôt là. Le promeneur s'amuse à ces charmants détails, mais bientôt son œil quittant la surface de l'eau plonge dans les profondeurs. Il découvre alors, comme en un rêve, la réflexion frissonnante des grands arbres qui sont au-dessus de sa tête, plus loin encore les

nuages qui passent et l'azur du ciel. Il n'avait point vu cela d'abord, les détails de la surface avaient absorbé son attention ; charmé de sa découverte, il se place sur le dos, pensant que la réalité de l'image dont il vient de voir la réflexion sera bien plus charmante encore, mais le ciel éclatant lui fait mal aux yeux, les feuilles des arbres font des découpures sèches, noires et tremblotantes qui irritent sa vue, et il retourne bien vite à la merveilleuse vision qui l'a tant charmé.

L'art doit être plus beau que la nature, autrement il n'a pas de raison d'être. L'art suit une route parallèle à celle de la nature. Ces deux routes ne doivent jamais s'écarter l'une de l'autre, mais elles ne doivent jamais non plus se confondre.

Un exemple nous aidera à faire comprendre notre pensée :

Vous allez dans une forge, vous prenez un forgeron, vous le faites poser avec son attirail, devant son brasier, vous copiez fidèlement ce que vous avez sous les yeux. Le dessin est exact, la couleur est juste, tous les détails sont d'une vérité merveilleuse : vous avez fait une œuvre intéressante.

Vous allez dans plusieurs forges, vous étudiez les ouvriers dans leur travail, vous notez ici un détail, là un autre. Vous arrivez à vous faire une idée de ce qui constitue le caractère du forgeron ; — vous poursuivez vos études ; — vous remarquez chez le même individu quelques-uns des caractères que vous avez reconnus comme étant ceux du forgeron, mais en même temps certains détails qui sont en désaccord complet avec ces caractères : — tel forgeron, assez beau du reste, peut avoir tel point défectueux, telle partie du corps grêle, peu en harmonie avec l'état qu'il fait ; tel autre est peut-être d'une couleur qui ne répond pas à l'idéal que vous êtes parvenu à vous faire du forgeron. Il faut donc prendre à celui-là ce qu'il a de bien, à cet autre, autre chose, et laisser ce qu'ils ont de défectueux.

Enfin, bien pénétré de votre sujet, négligeant tous les détails inutiles ou même nuisibles que vous avez pu voir dans la nature, vous attachant au contraire à mettre en saillie et à développer les grands traits qui résument le mieux le forgeron, vous prenez l'image au plus profond de votre cerveau et vous la jetez d'un bloc sur la toile ; vous avez fait une œuvre d'art.

On pourrait résumer et dire : L'art consiste dans la recherche passionnée d'une formule synthétique exprimant les grandes lois de la nature.

DE LA COMPOSITION

PRINCIPES GÉNÉRAUX

De très bonne heure exercez-vous à composer. Vous avez pris l'habitude de toujours avoir un album sur vous et de saisir rapidement les choses et les gens qui frappaient votre attention. Petit à petit vous avez pu prendre en quelques coups de crayon, non seulement un personnage, mais deux, mais trois et même un plus grand nombre à la fois.

Pour parvenir à fixer ainsi l'ensemble d'un groupe en un moment il a fallu acquérir déjà l'habitude de voir par grandes lignes, de sorte que dans un groupe vous saisissez, non pas chacune des personnes qui forment le groupe, mais la ligne composée résultant de ces diverses personnes. Quant à l'action même du groupe, elle naît de l'accentuation un peu plus précise d'un ou deux des individus qui y sont compris. Car, remarquez-le, dans un ensemble, dans une foule, vous voyez nettement deux ou trois personnages principaux, les autres restent à l'état de masse plus ou moins confuse. Il est bien entendu que quand je dis : *vous voyez ;* j'entends parler du coup d'œil d'ensemble, car si votre regard se promène sur tout le groupe successivement, vous verrez à mesure tout également distinct et précis, ou à peu près. De ces remarques faites sur la nature nous tirerons d'utiles enseignements pour la composition.

Commencez par faire de souvenir des scènes que vous avez vues. Vous avez couru les chantiers, les ports, la campagne, vous avez la tête pleine de souvenirs confus, essayez de leur donner une forme sur le papier. Rappelez-vous bien telle scène à laquelle vous avez assisté. Faites-la revivre par l'imagination ; dans cette scène il y a un point qui sans doute aura plus particulièrement attiré votre attention. C'est de cela qu'il faut faire le centre de votre composition ; alentour vous grouperez les personnages qui étaient là, en tâchant que leur attitude, la place qu'ils occupent, aident à comprendre la scène principale.

Vous avez remarqué autrefois dans vos premiers croquis de paysage d'après nature, qu'une condition d'intérêt pour un motif était de présenter plusieurs plans. Vous, vous rappellerez utilement cette observation et vous en ferez votre profit en composant. Qu'il y ait de l'air entre vos personnages. Que par leurs tailles différentes on sente qu'ils ne sont pas tous sur le même plan. Réfléchissez aussi à la hauteur de votre horizon, afin d'établir tout de suite votre scène dans de bonnes conditions de perspective. Inquiétez-vous de la ligne composée résultant du groupement de vos personnages. Que cette ligne soit mouvementée et équilibrée. Si vous avez à introduire quelque bâtisse choisissez bien votre endroit, voyez bien comment ces lignes rigides se raccorderont avec les lignes variées de votre composition. Quand vous vous serez bien escrimé sur votre travail, laissez-le de côté. Demain vous le regarderez, et vous verrez l'effet qu'il vous produira. — D'abord l'aspect est-il bon ? c'est-à-dire, abstraction faite de la chose représentée, les lignes sont-elles heureuses ? l'effet est-il intéressant ? — Puis la scène est-elle compréhensible ? — Reprenez un autre papier et recopiez votre projet en modifiant ce qui vous a paru défectueux. Recommencez cette opération jusqu'à ce que vous soyez satisfait, et puis laissez tous ces croquis. Demain vous choisirez celui qui décidément vous plaît le mieux. De là à la com-

position proprement dite, c'est-à-dire à la création d'une scène sur un sujet donné, ou d'après une lecture, ou de pure imagination, il n'y a qu'un pas.

La première chose à faire c'est de bien comprendre son sujet, s'en pénétrer, vivre pour un instant de la vie des personnages que l'on veut représenter. — Cette première opération de l'esprit vous amène à déterminer le motif principal de votre sujet, ce qui fera le centre et la dominante du tableau. Puis autour de ce point central vous disposerez vos personnages ou vos groupes accessoires en faisant les mêmes recherches que pour vos compositions de souvenir.

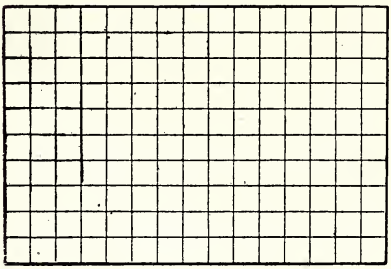


Fig. 44.

Si vous voulez exécuter votre projet, une fois votre esquisse bien arrêtée vous la copiez au carreau sur le papier définitif ou sur la toile. Vous commencez par en déterminer avec soin la limite, le cadre. — Quelquefois il suffit de la diminuer ou de l'augmenter en haut, à droite, en bas ou à gauche pour modifier l'effet de la composition en mieux ou en pire. Ayez donc grand soin à cette opération, puis ayez une toile proportionnelle ou un papier si vous ne faites qu'un dessin. Pour s'assurer que deux surfaces sont proportionnelles, on applique la petite surface sur la grande en les faisant coïncider entre elles par un angle et deux côtés. Si dans cette position les deux surfaces ont la même diagonale, c'est qu'elles sont proportionnelles. — Étendez un papier calque sur votre esquisse et faites un quadrillage que vous répétez en proportion sur la toile.

Pour faire votre quadrillage vous portez les divisions du décimètre sur les côtés de votre rectangle (fig. 44). Vous obtenez, je suppose, 10 divisions de hauteur et 14 et

quelque chose en large ; par ces points de divisions vous menez des parallèles qui se coupent toutes à angle droit.

Puis vous divisez le grand côté AB de votre grande toile en 15 parties. Pour cela, par l'angle B vous menez une ligne quelconque BC sur laquelle vous portez quinze fois une longueur quelconque. Vous joignez le dernier point au point A, puis par tous les points vous menez des parallèles à AD (fig. 45). Vous obtenez ainsi la division de AB en quinze parties égales. Vous portez une de ces parties sur le

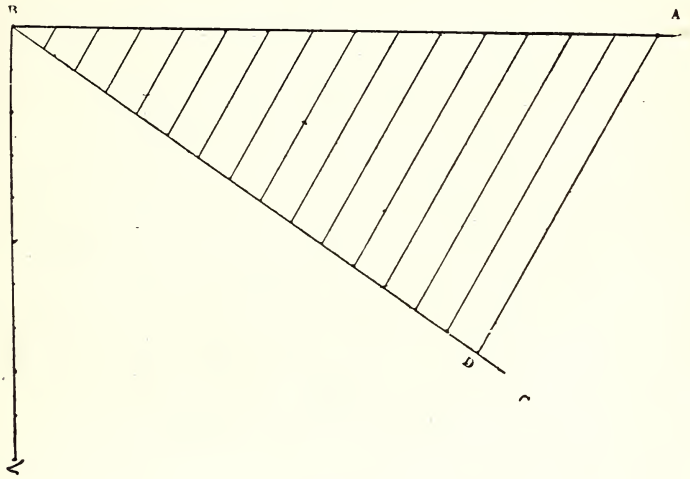


Fig. 45.

petit côté où elle sera contenue autant de fois que dans votre petit rectangle, puisque les deux rectangles sont proportionnels, et vous n'avez plus qu'à tracer des parallèles dans la grande toile, comme vous avez fait pour votre esquisse. Puis vous copiez cette esquisse dans les carreaux de la toile.

Il vous faut maintenant étudier d'après la nature les différentes parties de cette composition, mais il ne vous faut pas vous laisser aller à changer. En effet, vous avez cherché longuement l'ensemble, et vous avez choisi la disposition qui présentait les meilleures lignes. Or la moindre partie

modifiée peut vous entraîner de proche en proche à tout transformer; évitez ce travail de Pénélope, pour cela prenez un calque de chaque figure. Avec un peu de noir derrière, décalquez sur une feuille de papier, puis placez votre modèle rigoureusement dans la pose et corrigez d'après nature le dessin de votre esquisse, mais en restant

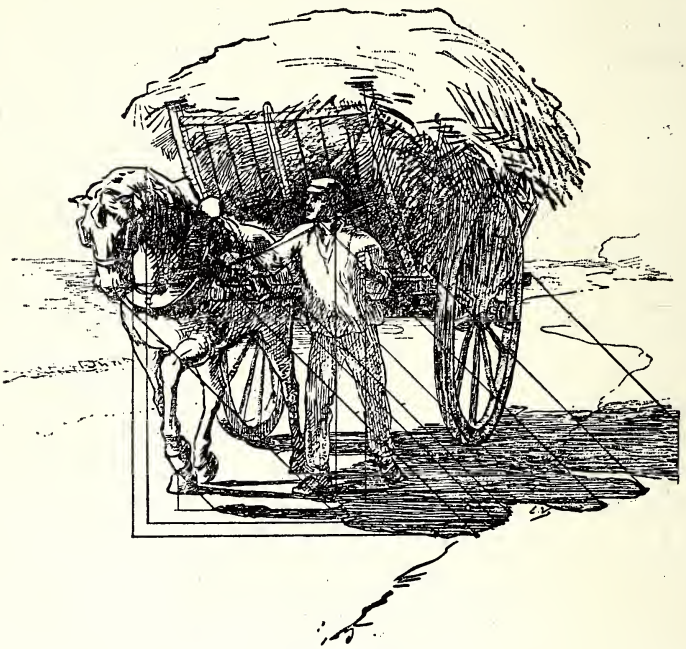


Fig. 46.

le plus absolument que vous pourrez dans le calque pris sur votre composition.

Faut-il dessiner le nu d'abord pour habiller ensuite ses personnages, comme le faisait David ?

Oui, si vous éprouvez avant tout le besoin de la pose correcte et plastique. Non, si vous êtes surtout frappé par la mobilité et l'instantanéité du mouvement. Dans ce dernier cas, faites poser le moins possible, et rectifiez votre

dessin dans le détail seulement; faites poser une main, une tête, telle partie du vêtement dont le pli particulier donnera du caractère à votre figure. C'est ainsi que procédait Delacroix. — David, Delacroix, ce sont bien, ce me semble, deux antipodes, et le génie qui a créé les *Croisés à Constantinople* ne le cède en rien à l'auteur du *Sacre*.

Vous procèderez de la même façon, pour corriger la

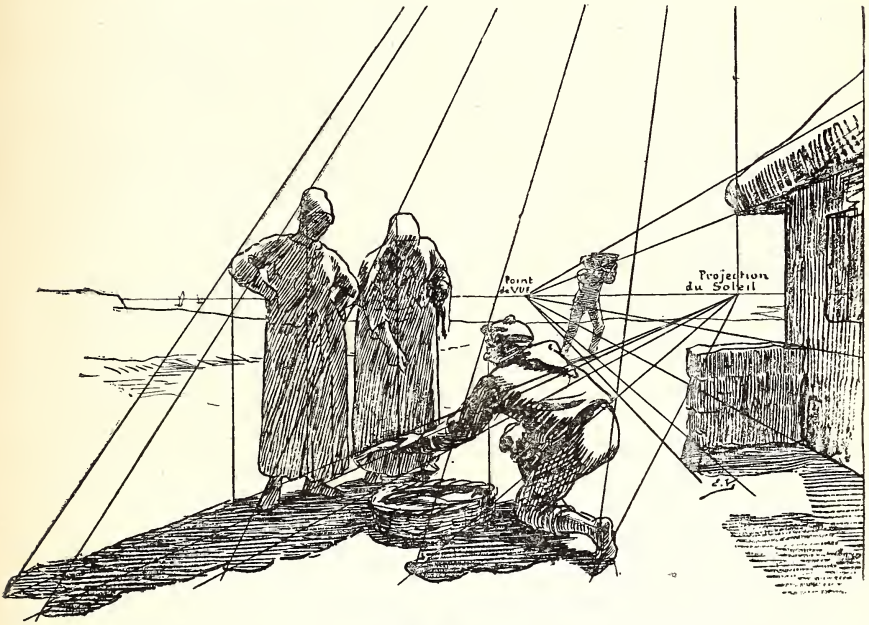


Fig. 47.

perspective dans votre composition, c'est-à-dire que vous rectifierez en changeant le moins possible. — Vous prolongerez les lignes fuyantes les plus éloignées jusqu'à la rencontre l'une de l'autre. Ce point vous donnera la place précise de l'horizon, et à l'aide de cet horizon vous rectifierez les différentes lignes de la composition en restant toujours dans votre conception première, qui a été cherchée au point de vue de l'harmonie générale. Même façon

également pour assurer la justesse du tracé des ombres. Vous considérez votre ombre principale, celle qui a le plus d'importance au point de vue de l'ensemble. C'est elle qui va vous servir à rectifier les autres. Vous menez la ligne qui va de l'extrémité de cette ombre au sommet de l'objet qui la porte, et alors vous aurez à opérer selon l'un des trois cas que nous avons étudiés précédemment. Si le rayon est parallèle au plan de votre tableau (fig. 46), vous

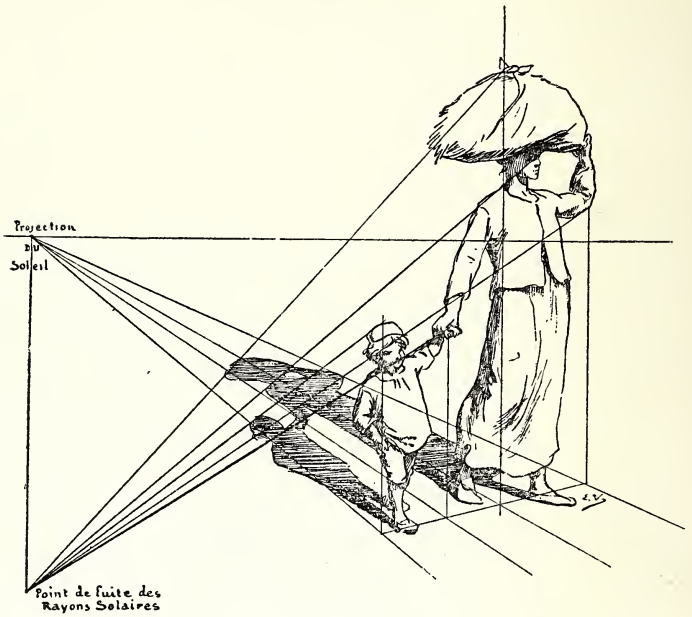


Fig. 48.

n'aurez qu'à mener des parallèles à ce rayon premier, par les différentes saillies qui portent leur ombre dans votre tableau. Si les ombres viennent sur vous (fig. 47), vous prolongez la trace de celle que vous avez choisie comme point de départ jusqu'à l'horizon; — par le point où cette ligne touche l'horizon, vous élevez une verticale indéfinie sur laquelle la ligne du rayon prolongé viendra vous déterminer le point de lumière rayonnante, et de ce point, vous n'au-

rez plus qu'à mener des lignes par les saillies de votre composition qui portent ombres. Dans le troisième cas, si les ombres se dirigent vers le fond du tableau (fig. 48), vous prolongerez la trace de la principale jusqu'à l'horizon ; par le point qu'elle déterminera, vous tracerez une verticale en-dessous de l'horizon, puis vous mènerez la ligne du rayon prolongée jusqu'à cette verticale ; le point de rencontre sera le point de fuite de tous les rayons du tableau.

Il va sans dire que ces tracés géométriques devront être très sommaires, vous ne devez leur demander que quelques points précis pour éviter de vous égarer.

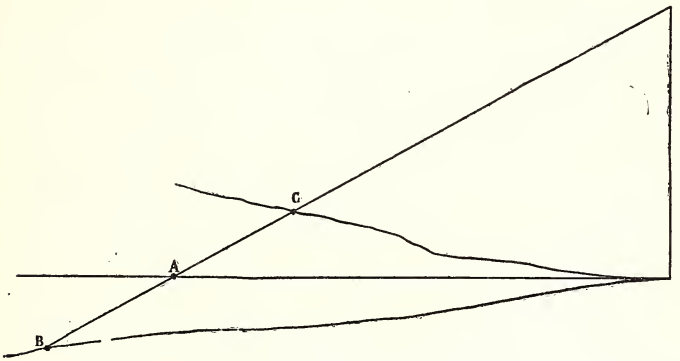


Fig. 49.

L'imagination, le goût, le sentiment, doivent toujours avoir le pas sur la précision mathématique dans une œuvre d'art, d'autant plus que vous avez toujours moyen de forcer le tracé géométrique à vous accorder ce dont vous avez besoin pour votre composition.

Si vous avez besoin d'une ombre plus allongée que celle que vous donne le tracé, supposez une légère inflexion du terrain, votre ombre va s'allonger, et du point A, où la placerait un terrain plat, vous pouvez l'amener au point B au moyen d'un terrain en pente (fig. 49).

Inversement vous pouvez la raccourcir en C en faisant soulever un peu votre terrain.

TROISIÈME PARTIE

SPÉCIMENS COMPARATIFS DES PRINCIPAUX TYPES D'ARCHITECTURE

Nous nous étions proposé comme but de mettre notre élève à même d'exprimer sa pensée au moyen de cette langue figurée appelée le dessin. Nous allons terminer en mettant sous ses yeux des croquis représentant les principaux types d'architecture afin de l'aider à s'orienter et à reconnaître l'époque d'une construction ou d'une décoration.

Nous adopterons l'ordre chronologique suivant :

L'Égyptien ;
L'Assyrien ;
Le Grec ;
Le Romain ;
Le Byzantin ;
L'Arabe ;
Le Moresque ;
Le Persan ;
L'Indien ;
Le Chinois ;
Le Japonais ;
Le Romain ;
Le Style ogival ;
La Renaissance ;
Les Styles modernes.

L'ÉGYPTIEN

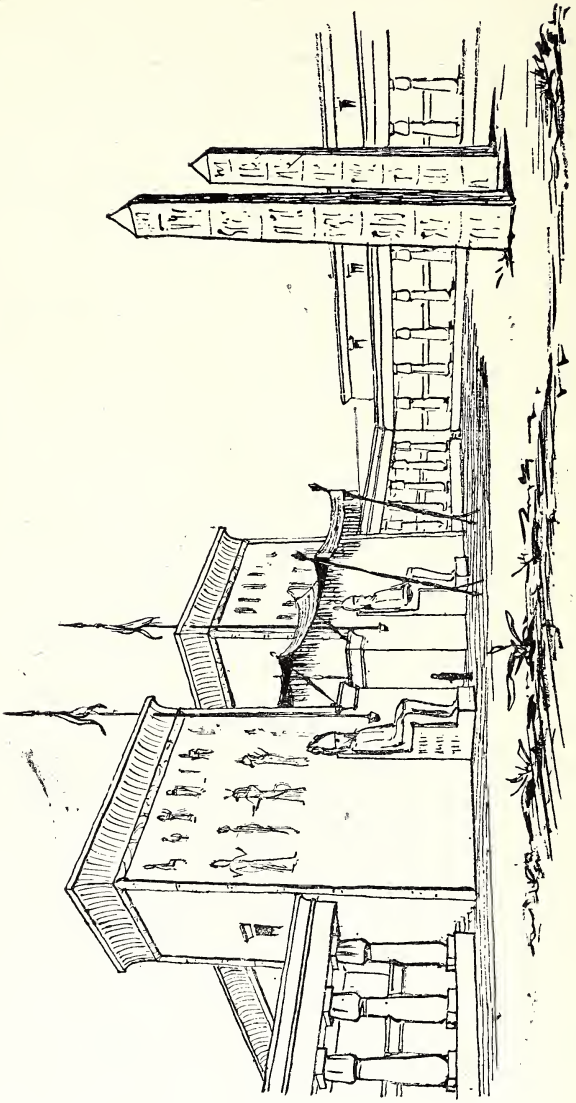


Fig. 50.

Vastes constructions. — Murs inclinés en dedans. — Monolithes. — Hiéroglyphes. — La pyramide est le type de la construction égyptienne.

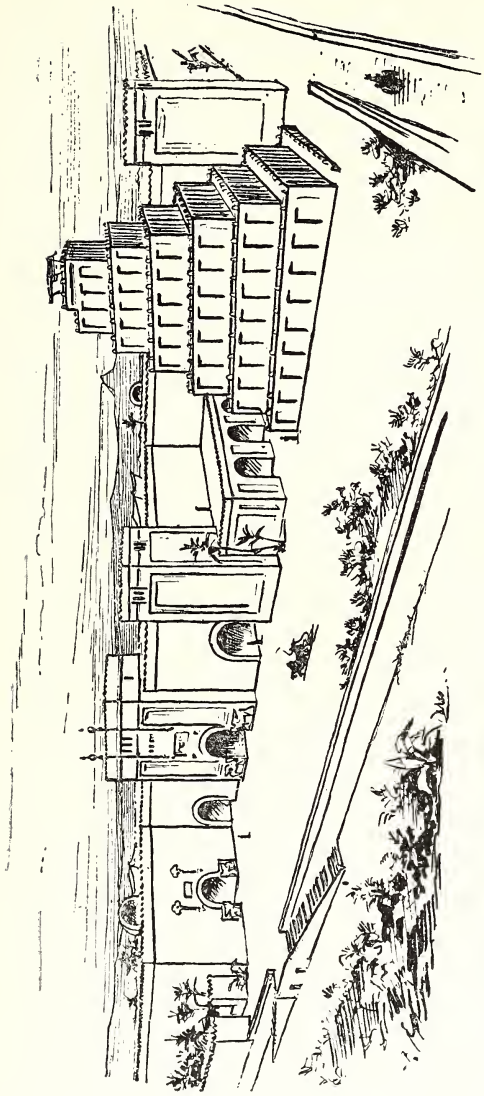


Fig. 51.

Immenses terrasses. — Murs verticaux. — Voûtes. — Demi-coupoles. — Tours pyramidales à rampes extérieures.
Emploi de la faïence dans la décoration.

L'ASSYRIEN

Les figures et animaux qui décorent les murs des monuments assyriens témoignent d'un art plus raffiné, mais

Personnage égyptien.

Fig. 52.

Personnage assyrien.

Fig. 53.

moins naïf, et d'un goût moins pur que l'art égyptien (fig. 52 et 53).

LE GREC

Ici tout est proportionné et bien approprié à la vie intime d'un peuple heureux, aimable, qui se plaisait chez lui, et

s'appliquait à rendre son séjour le plus séduisant possible, et digne de ses dieux, les dieux les plus « hommes » qui soient, et auxquels il n'avait pas cru pouvoir faire un plus

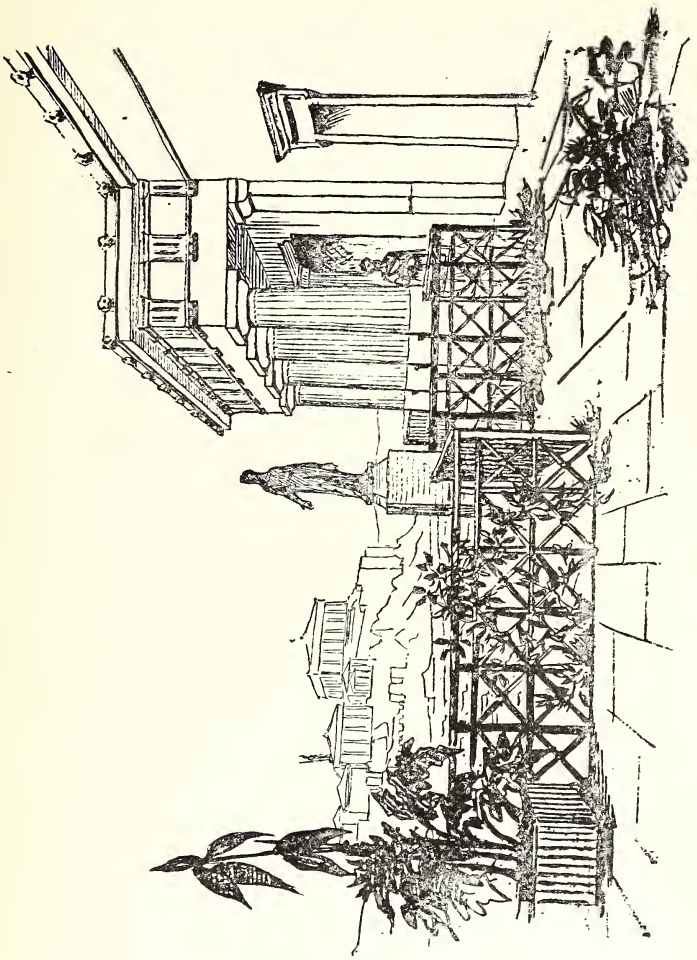
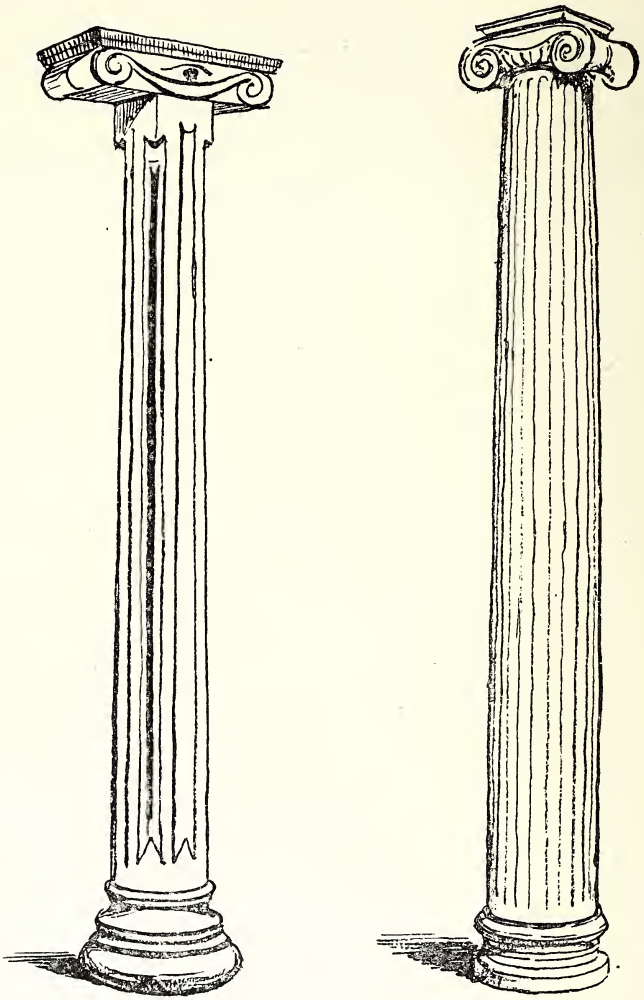


Fig. 54.
Constructions de taille moyenne. — Colonnes. — Toits à deux pentes. — Élégance et pureté des formes et des silhouettes.

grand honneur et un plus grand plaisir que de les loger à côté de lui dans un coin de son délicieux pays, sur le mont Olympe.

LE ROMAIN

Les Romains ont introduit dans leurs constructions l'arc que les Grecs ne connurent jamais. Leur ornementation

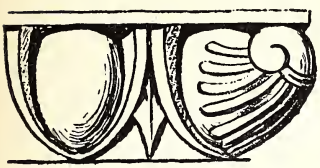


A B

A. Poteau Ionique en bois : c'est l'ancêtre de la colonne Ionique B.
Fig. 55.

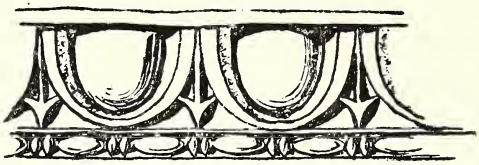
est moins simple que celle des Grecs et témoigne d'un goût moins pur (fig. 56, 57, 58, 59).

Très habiles ingénieurs, constructeurs de beaucoup d'audace, mais de goût artistique très peu développé, les Romains ont fait des constructions colossales en briques et



Grec.

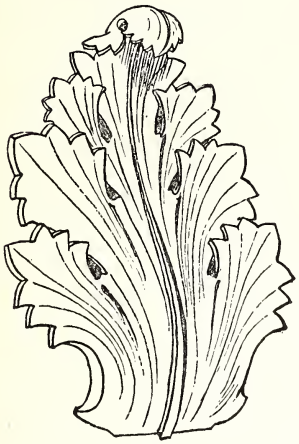
Fig. 56.



Romain.

Fig. 57.

en ciment, telles que aqueducs, thermes, cirques gigantesques, coupoles et voûtes de temples d'une hardiesse étonnante, et c'est là leur véritable originalité ; mais, peu



Grec.

Fig. 58.

Romain.

Fig. 59.

soucieux de la sincérité, ils cachaient leurs blocages par des revêtement de feuilles de marbre qui représentaient soit des pilastres, soit des colonnes engagées, avec architraves,

frises, corniches, tout l'appareil de construction des Grecs, mais sans la moindre utilité qu'un chatoiement pour l'œil ; cette méthode présentait un grave inconvénient, la détérioration rapide de la surface, qui présente dès lors un

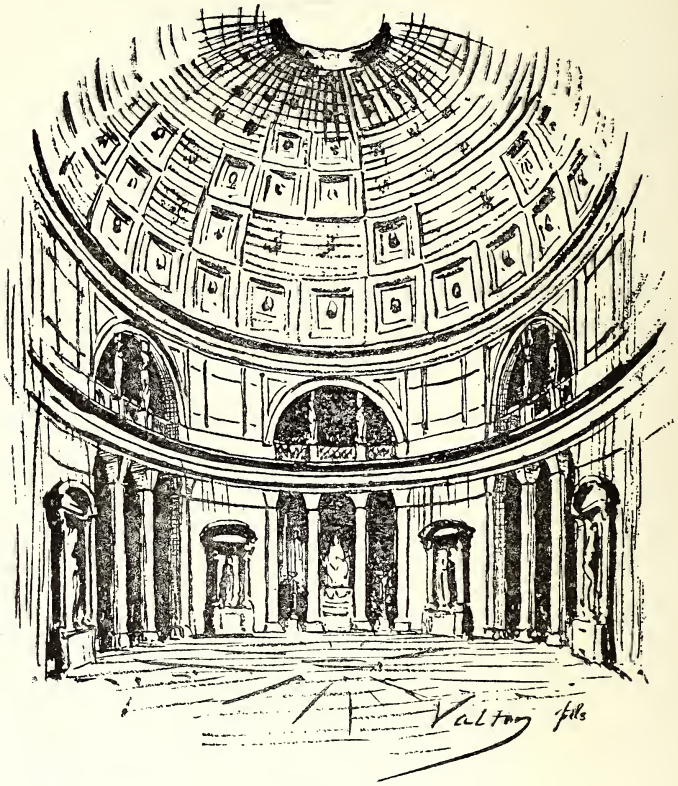


Fig. 60.

Vastes monuments. — Colonnes. — Arcades. — Coupoles. — Ornements appliqués sur des murailles en brique.

aspect délabré que n'ont jamais les constructions vraiment sérieuses.

Les Romains, rappelez-vous-le bien, ont été en architecture les premiers menteurs. Vous pourrez voir que leur exemple, par la suite, fut suivi avec enthousiasme.

LE BYZANTIN

Le Byzantin emploie la coupole ; les arcs en plein cintre reposent sur des colonnes dont le fût est plus étroit que la retombée des arcs ; la colonne est presque toujours lisse, quelquefois grossièrement cannelée. Le Byzantin applique

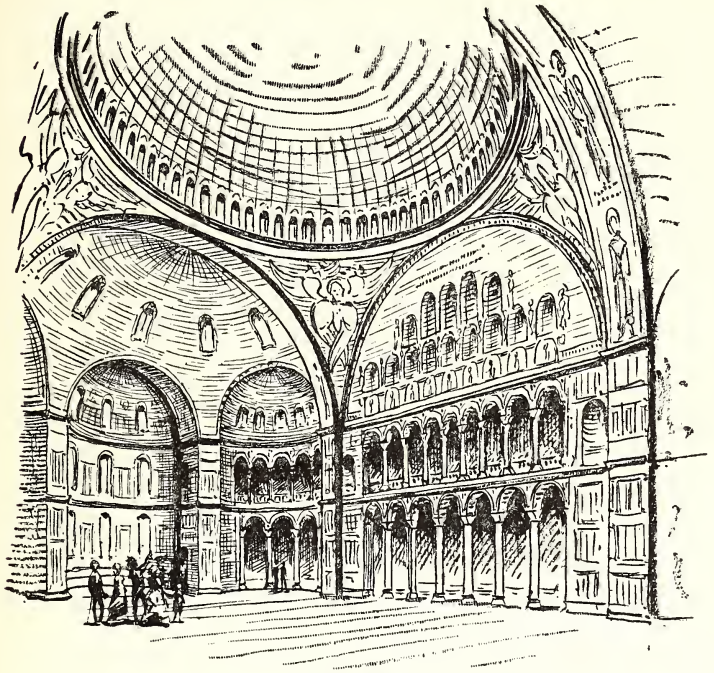


Fig. 61.

Grandes coupoles sur pendentifs (espaces triangulaires curvilignes qui restent entre les arcades). — Arcs en encorbellement sur le fût de la colonne. — Mosaïques.

la mosaïque de verre ou d'émaux vitrifiés à la décoration des murailles. La basilique de Saint-Marc, à Venise, offre un merveilleux type de byzantin, sans parler, bien entendu, de Sainte-Sophie, à Constantinople (fig. 61).

L'ARABE

Dans l'art arabe apparaît l'ogive, mais seulement encore comme décoration et non comme principe de construction ; le dôme prend des formes variées, le bois découpé joue un

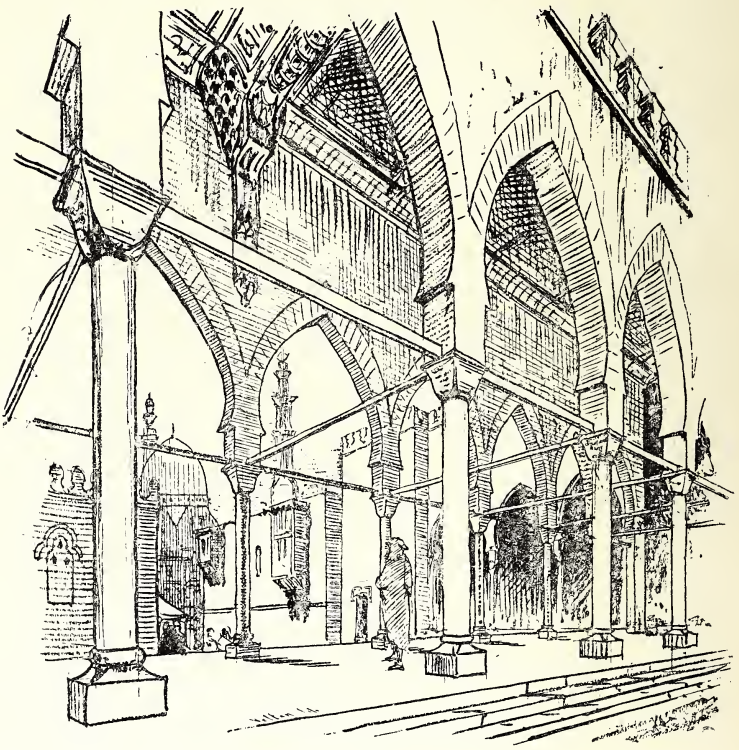


Fig. 62.

Formes élancées. — Ogives outrepassées. — Merlons sur le sommet des murs. — Dôme. — Minarets à pans. — Moucharabiehs (sortes de balcons fermés en bois), faisant saillie aux fenêtres.

grand rôle dans l'ornementation (fig. 62), ainsi que les dessins résultant de combinaisons de tracés géométriques, absence complète de la figure vivante aussi bien que dans l'art suivant.

LE MORESQUE

Le moresque apparaît en Espagne au VIIIe siècle. La mosquée de Cordoue s'est servie de colonnes provenant de ruines romaines, sur lesquelles elle a élevé des arcs en plein cintre. Quelquefois sur la colonne s'élève une seconde colonne plus petite qui supporte un cintre enve-

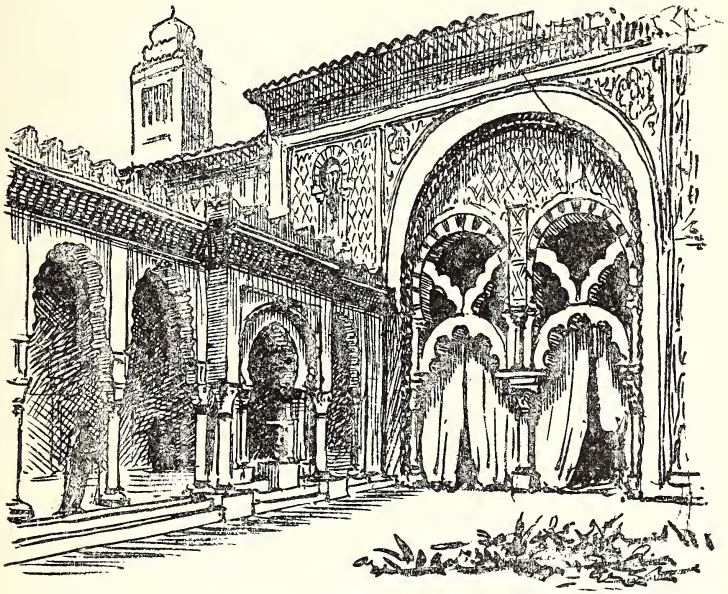


Fig. 63.

Variété des formes. — Arcades en plein cintre. — En cintre outrepassé. — En ogives dentelées. — Grande richesse d'ornementation. — Jeux de fond obtenus par des enduits. — Merlons. — Tours carrées. — Tuiles cannelées.

loppant le premier ; à l'Alhambra de Grenade on trouve aussi l'arc ogival (fig 63).

On ne rencontre dans ces constructions ni pierre ni marbre ; c'est toujours du bois, des blocages et des enduits de stuc d'une grande richesse.

Emploi de figures géométriques à l'ornementation.

LE PERSAN

L'art persan est une suite de l'assyrien, dans lequel se ressent l'influence arabe ; l'arc ogival est aplati et en général formé de deux arcs de cercle pour chaque côté (fig. 64).

Coupoles, dômes garnis de faïences ; tous les monuments

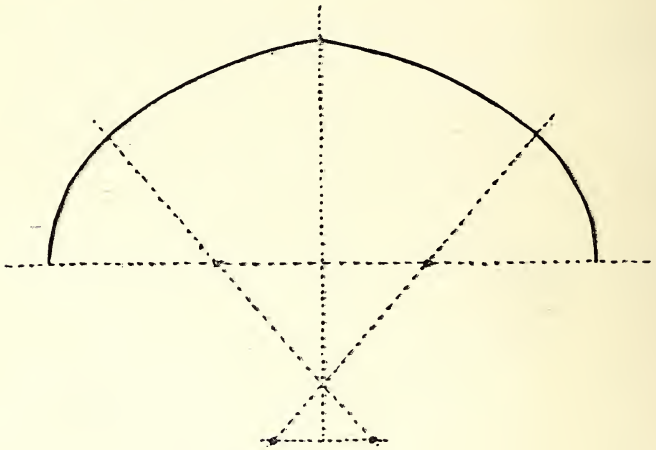


Fig. 64.

sont recouverts de briques émaillées ; le minaret persan est circulaire, à l'encontre du minaret arabe, qui est octogonal, et de la tour moresque, qui est carrée (fig. 65).

Ornements dérivés des cristallisations, emploi de la fleur et particulièrement de la rose à l'ornementation.

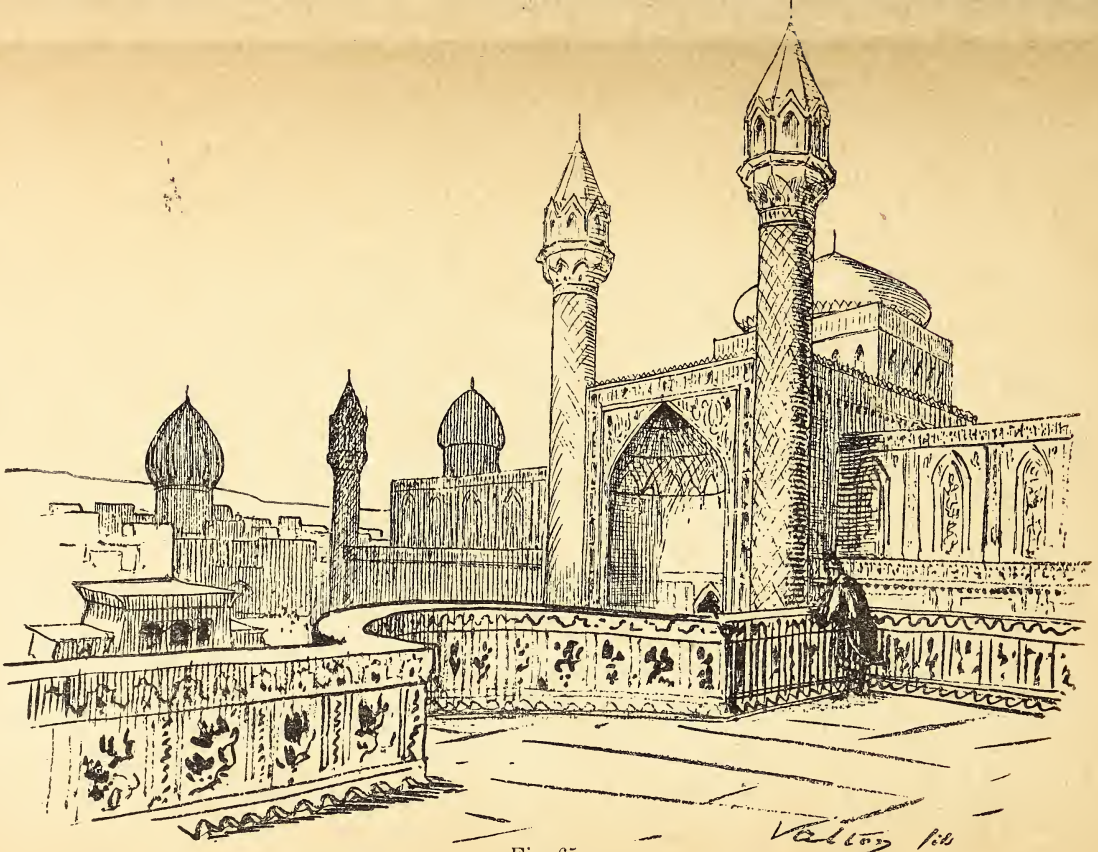


Fig. 65.

Arc ogival aplati. — Dômes bulbeux souvent couverts de céramique. — Minarets circulaires. — Auvents à terrasse rappelant l'Égyptien. — Merveilleuses fleurs peintes sur faience.

LE CHINOIS

Le Chinois excelle dans l'art d'utiliser le bambou (fig. 66 et 67), à l'aide duquel il élève la charpente de ses édifices.

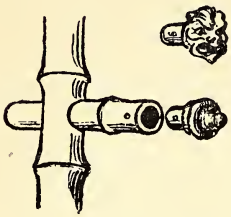


Fig. 66.

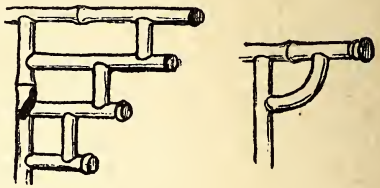


Fig. 67.

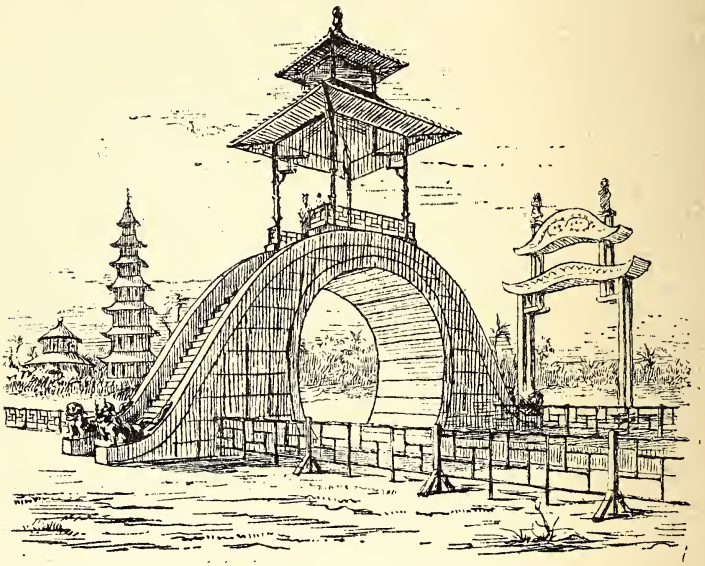


Fig. 68.

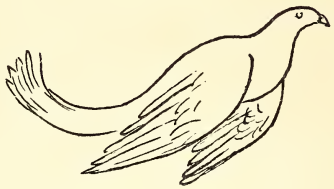
Murailles revêtues de porcelaine. — Grande légèreté des constructions, où les vides l'emportent sur les parties pleines. — Monstres bizarres et grotesques dans l'ornementation. — Le Japonais est beaucoup plus simple et d'un goût plus pur.

Très habile dans l'art de travailler et de décorer la porcelaine, il l'emploie à la décoration extérieure et au revête-

ment des murailles. Ses constructions présentent une grande légèreté grâce aux nombreux vides laissés entre les parties pleines (fig. 68).

Ornementation bizarre, figures monstrueuses.

Chinois.
Fig. 69.



Japonais.
Fig. 70.

LE JAPONAIS

Il faut bien se garder de confondre les productions de ces deux peuples voisins.

Quoique présentant certaines analogies avec le Chinois, le Japonais s'en distingue par un sentiment beaucoup plus pur et plus fin de la nature, qu'il suit de très près et dont il tire un parti merveilleux pour la forme des objets usuels et pour l'ornementation.

Comparez le phénix chinois (fig. 69) et le faucon volant japonais (fig. 70).

L'INDIEN

Ce style (fig. 71) se ressent de l'influence d'une mythologie embrouillée et terrifiante dans laquelle l'idéal de la félicité est le néant — *Nyrvâna*.

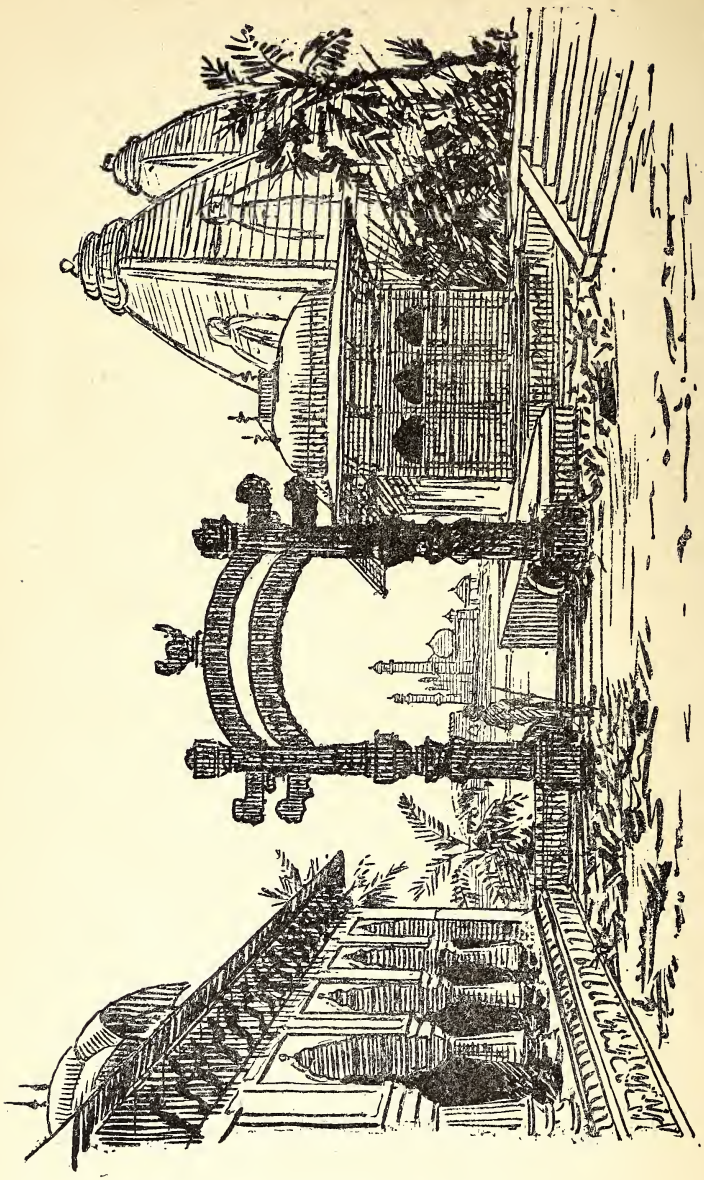


Fig. 71.
Colonnes balustrées. — Consoles. — Pilônes bouddhiques. — Portiques de pierre. — Palais et tombeaux musulmans appartenant à la période Hindoue plus récente.

Constructions en pierre, brique et bois. — Les monuments primitifs étaient taillés dans le roc, aussi retrouve-t-on à toutes les époques de cette civilisation un goût prononcé pour la pierre dure finement sculptée et polie, —

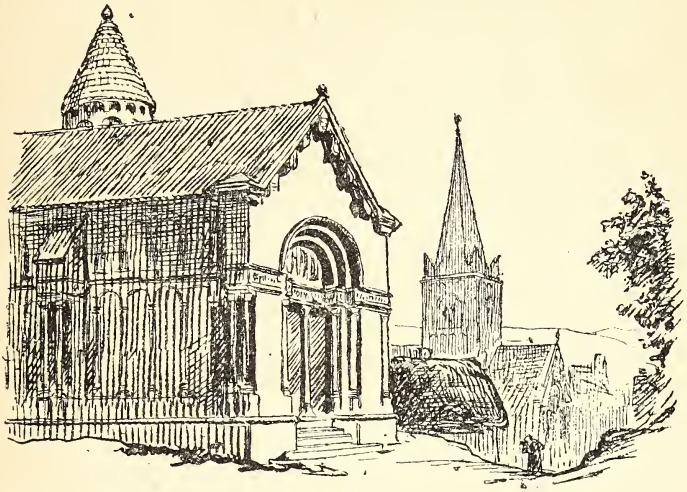


Fig. 72.

Le plein cintre. — Fausses arcatures. — Clochers à pans, d'autres ronds. — Chapiteaux à colonnes ornés de figures d'animaux et de végétaux. — Contreforts.

profusion de sculptures étranges et monstrueuses, — éléphants, — figures humaines fantastiques. — Les plafonds sont formés de charpentes en encorbellement dont les saillies extérieures soutiennent de grâcieux auvents.

LE ROMAN

Le style roman (fig. 72) se ressent grandement de l'influence romaine ; il occupe la période du IX^e^ au XII^e^ siècle : c'est le saxon en Allemagne, le lombard en Italie, le celtique en Grande-Bretagne.

Mélange de la brique et de la pierre, arcs géminés, cha-

piteaux à figures entrelacées, frontons très bas, clochers à 8 pans, colonnes engagées dans des angles.

Apparitions des verrières globuleuses en culs de bouteille, mais pas encore de vitraux peints. La France possède de nombreux monuments de cette époque, notamment Saint-Germain-des-prés à Paris.

LE STYLE OGIVAL

L'ogive est la caractéristique absolue de cette époque ; on distingue trois sortes d'ogives : le tiers-point (fig. 73), cons-

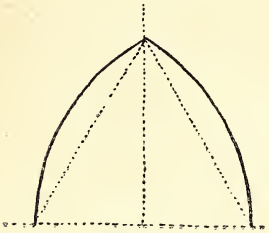


Fig. 73.

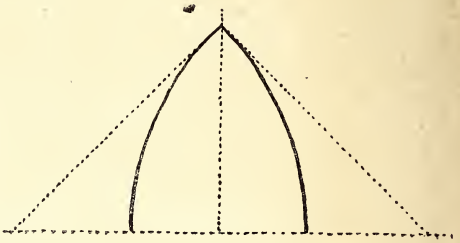


Fig. 74.

truit sur le triangle équilatéral ; l'ogive en lancette (fig. 74), dont les centres sont extérieurs ; l'ogive aplatie (fig. 75), dont les centres sont intérieurs. L'ogive n'a pas de clefs, les deux pierres extrêmes supérieures de chaque coté viennent se juxtaposer au sommet.

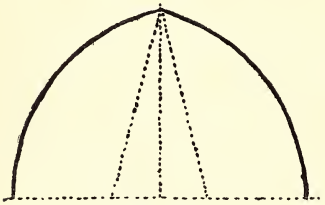


Fig. 75.

Voir Notre-Dame de Paris et tant d'autres (fig. 76).

Vers la fin du XIV^e^ siècle, l'art ogival a perdu de sa simplicité primitive; il s'est petit à petit surchargé de détails, ses arcs se sont contournés, ses feuilles se sont retroussées et tortillées; l'art de cette période, qui se prolonge jusqu'au

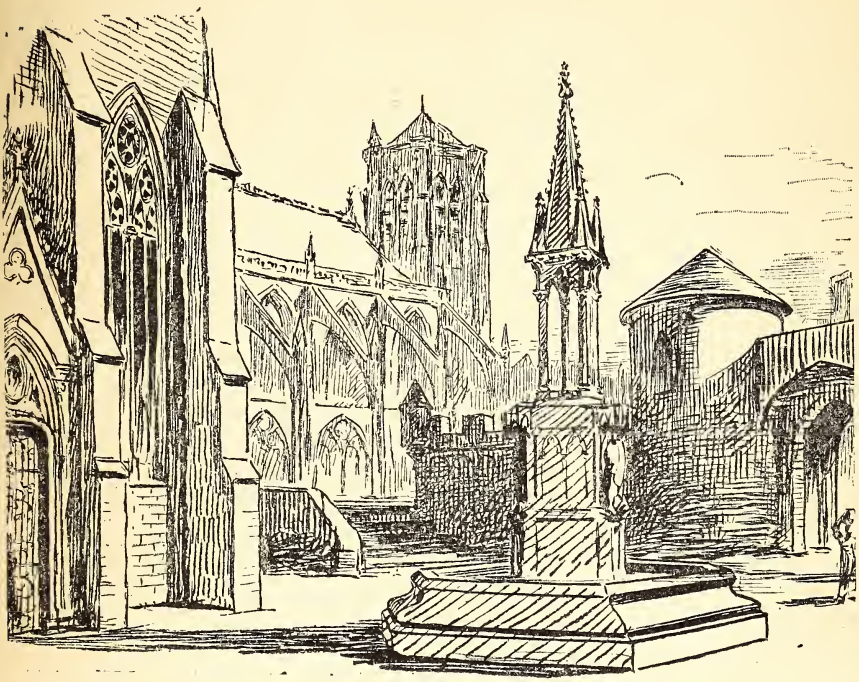


Fig. 76.

L'ogive. — Lignes verticales qui entraînent l'œil du bas de l'édifice jusqu'à son sommet et donnent à l'ensemble une grande légèreté. — Arcs-boutants.

milieu du XV^e^ siècle, prend le nom de gothique flamboyant ou fleuri.

La fin du XV^e^ siècle, règne de Louis XII, est une époque de transition entre l'art ogival et l'art de la renaissance; l'ogive s'aplatit de plus en plus jusqu'à présenter des lignes presque horizontales surmontées à leur jonction

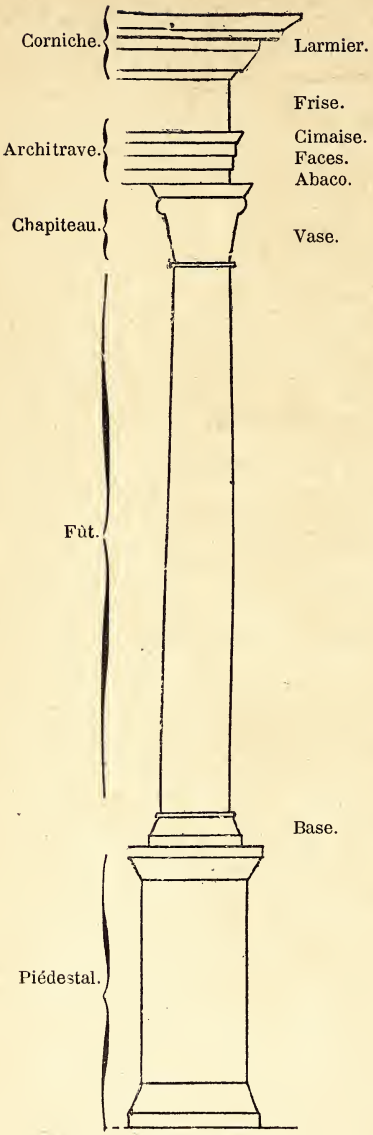


Fig. 77.

d'une pointe terminée par un panache.

Moulures très saillantes, grande richesse dans les détails ; le Palais de Justice de Rouen contient de beaux spécimens de cette époque.

Ce sont là les dernières manifestations d'un art qui va bientôt disparaître pour faire place à l'art des temps modernes. — Bientôt, Vignole, architecte italien, né en 1507, mort en 1573, va établir les règles d'architecture qui sont encore en vigueur de nos jours. — Il étudie les monuments de l'antiquité et donne les divisions des cinq ordres.

On appelle ordre d'architecture l'ensemble de la colonne avec son fût et son chapiteau, et l'entablement qui la surmonte (fig. 77).

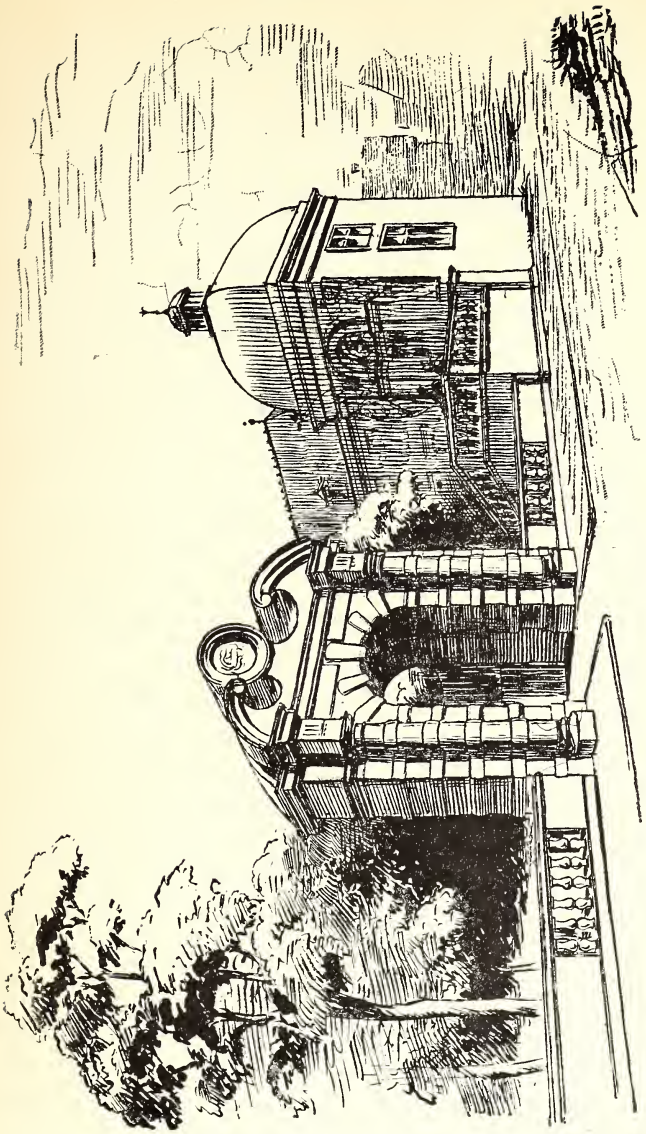


Fig. 78.
La ligne verticale fait place à la ligne horizontale. — Arcades. — Fenêtres carrées à meneaux de pierre. Coupoles d'intersection à plan carré.

LA RENAISSANCE

L'hôtel de Cluny marque l'aurore de la Renaissance; il est de la fin du xv[e] siècle; la galerie du bord de l'eau et

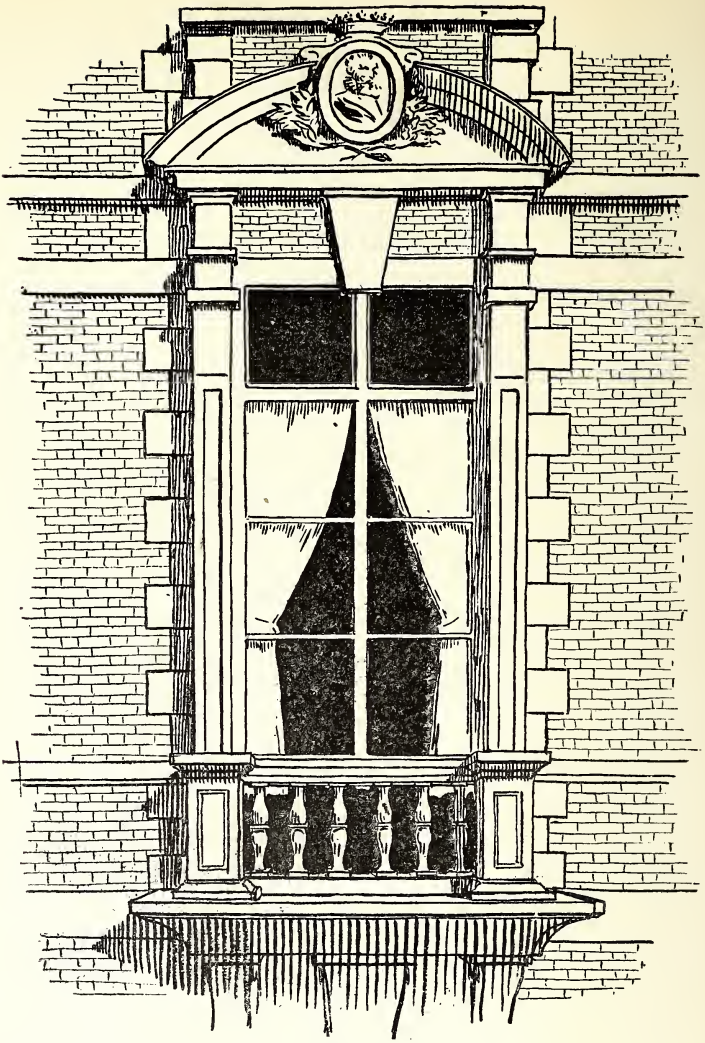


Fig. 79.

Heureux emploi de la brique encadrée dans des chaines de pierre, qui dessinent les fenêtres, les piliers, et, en général, les parties saillantes du bâtiment.

le pavillon de la cour du Louvre, l'église Saint-Eustache, certaines parties du palais de Fontainebleau, et la plupart des châteaux de la Touraine, datent du XVI^e^ siècle.

Les styles postérieurs au XVI^e^ siècle sont des dérivés de la renaissance. — Ils procèdent tous du même principe : l'imitation de l'antique.

CARTEL LOUIS XIV

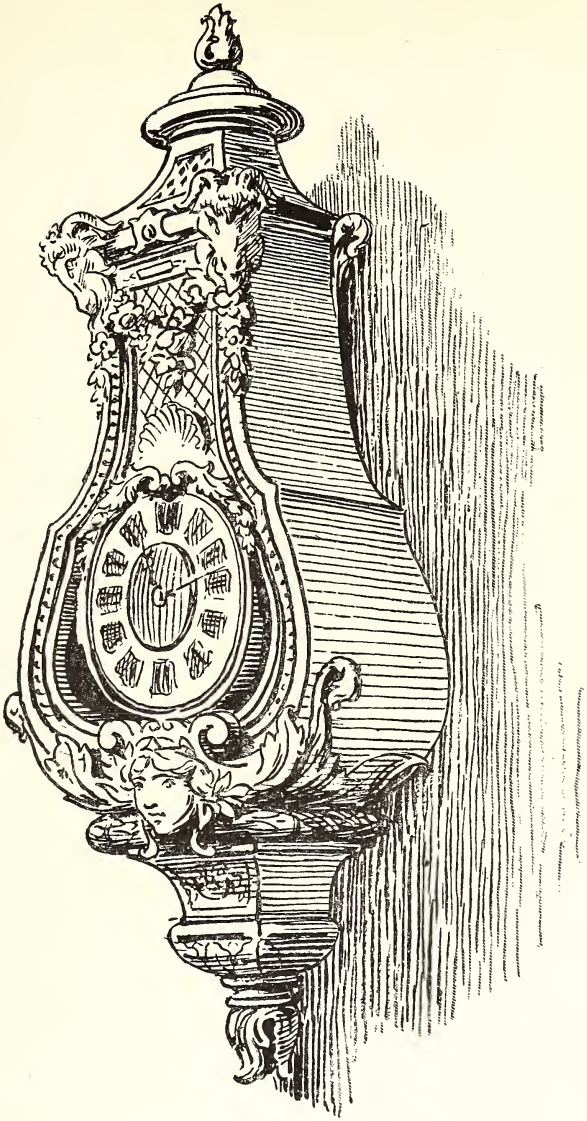


Fig. 80.

Forme à ressauts symétriques. — Fleuron du sommet. — Laurier en torsade. Figure encadrée de laurier.

CHAISE A PORTEUR DU TEMPS DE LOUIS XV

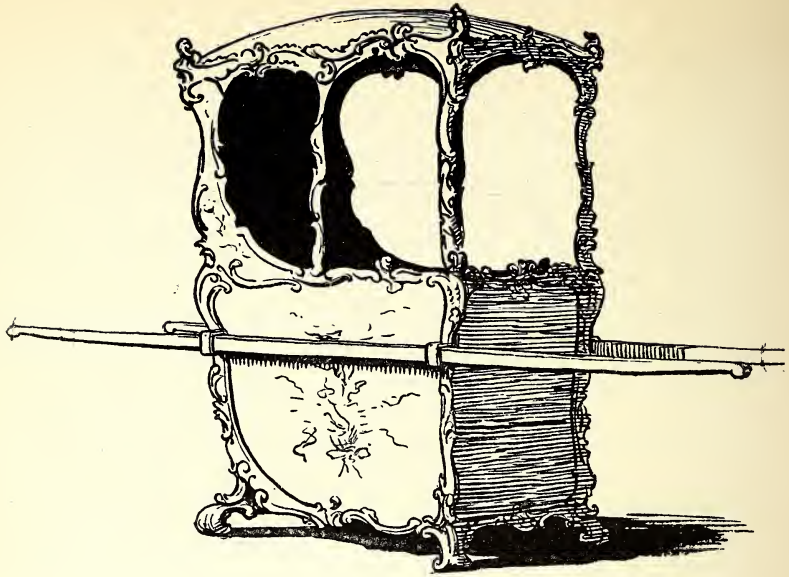


Fig. 81.
Forme très mouvementée, évitant la symétrie. — Gracieux ornements fréquemment interrompus dans leur course par les caprices les plus variés.

PANNEAU LOUIS XVI

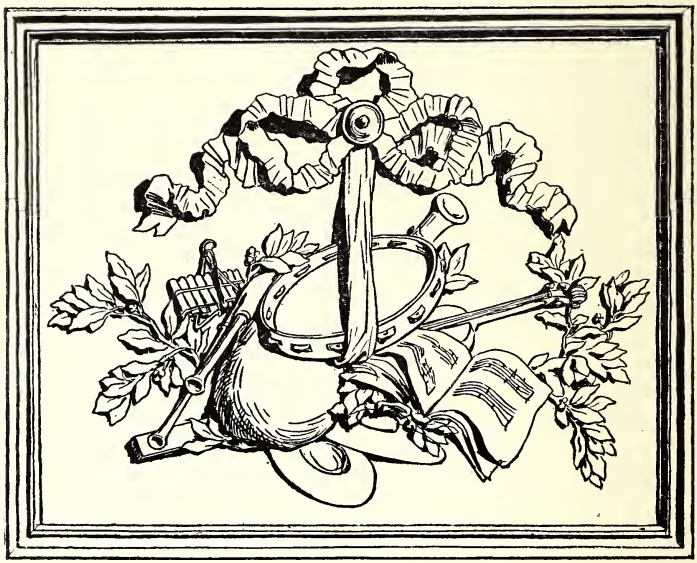


Fig. 82.
Ornementation grasse et contenue, empruntant ses éléments à la nature et particulièrement à la vie champêtre (de Trianon).

TRANSFORMATIONS SUBIES PAR UN MÊME MOTIF SELON LA MANIÈRE DONT IL DOIT ÊTRE EXÉCUTÉ

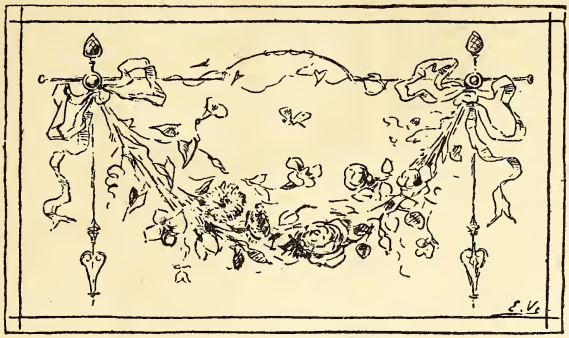


Fig. 83. — En peinture.

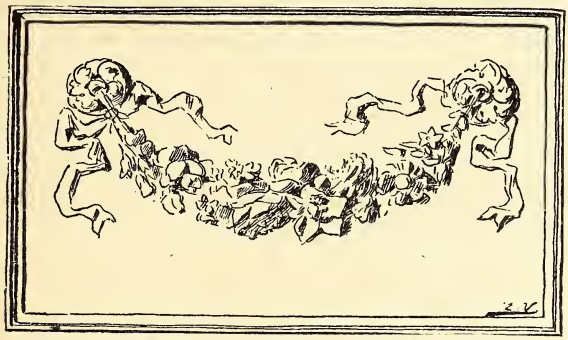


Fig. 84. — En sculpture.

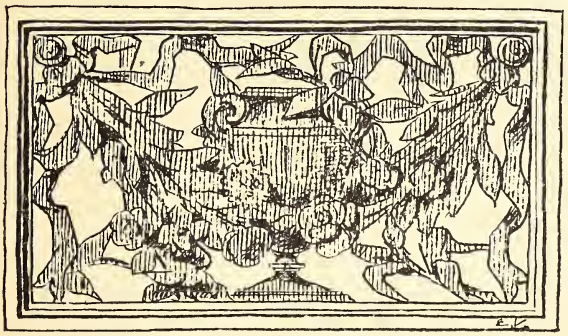


Fig. 85. — En bois découpé.

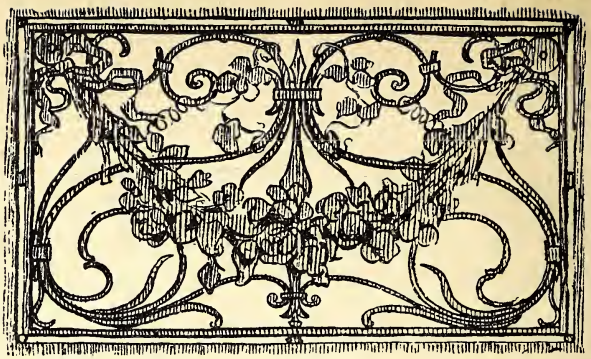


Fig. 86. — En ferronnerie.

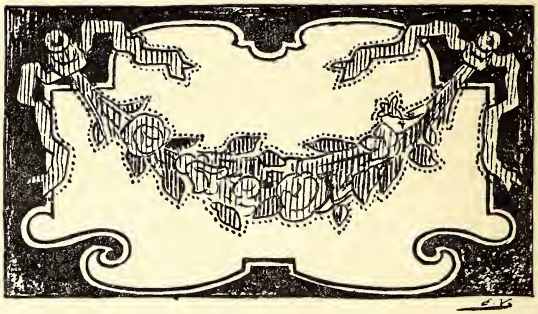
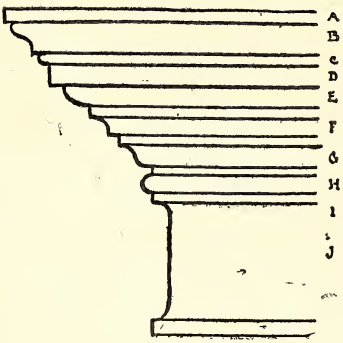


Fig. 87. — En application d'étoffes.

NOMENCLATURE DES MOULURES QUI ENTRENT DANS LA COMPOSITION DES PROFILS



A. Filet ou listel.
B. Talon.
C. Baguette.
D. Champ.
E. Quart de rond.
F. Cavet.
G. Doucine.
H. Baguette.
I. Conge.
J. Frise.

Fig. 89.

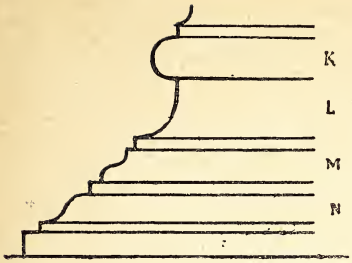


Fig. 90.

K. Tore. — L. Gorge. — M. Talon renversé. — N. Doucine renversée.

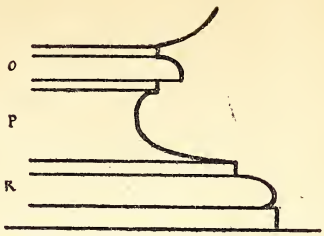


Fig. 91.

O. Baguette aplatie. — P. Scotie. R. Tore aplati.

L'ORNEMENTATION APPLICABLE AUX DIFFÉRENTES MOULURES

L'ornement que l'on place sur une moulure doit en accentuer la forme en en rappelant le profil. En voici quelques exemples.

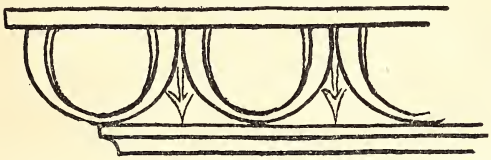


Fig. 98. — Oves.

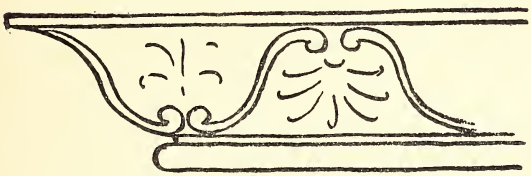


Fig. 99. — Doucine.

Fig. 100. — Talon.

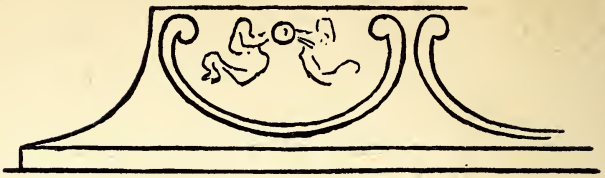


Fig. 101. — Cavet.

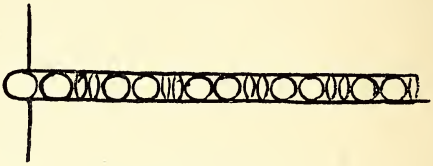


Fig. 102. — Baguette.

DERNIER MOT

Et, maintenant, à l'œuvre, jeunes gens ! Que ce petit livre, où nous n'avons pu qu'effleurer toutes choses et vous faire entrevoir les vastes horizons, vous donne le désir d'aller plus avant et de tout approfondir ; — faites faire un nouveau pas à l'art, jetez un nouvel éclat sur notre chère France déjà si riche, l'Art et la Patrie sont d'accord ici pour vous crier : « Courage ! »

FIN

TABLE DES MATIÈRES

Pages.

Préambule 7

PREMIÈRE PARTIE

Première leçon : Installation. — Mise en place. 13

Deuxième leçon : Les corps ronds 19

Troisième leçon : Suite des corps ronds 23

Quatrième leçon : Études d'après le bas-relief. 27

Première sortie : L'étude sur nature. 32

La perspective. 36

Deuxième sortie 40

Troisième sortie : La lumière 45

Coup d'œil en arrière : Le dessin, langue universelle 50

DEUXIÈME PARTIE

La figure humaine : La bosse 53

Proportions 57

Le modèle vivant : L'académie 60

Les croquis : L'étude des grands maîtres. 69

Idées sur l'art 73

De la composition : Principes généraux 76

TROISIÈME PARTIE

Pages.

QUELQUES NOTIONS SOMMAIRES SUR L'ARCHITECTURE ET L'ORNEMENT. 85
L'Égyptien. 86
L'Assyrien. 88
Le Grec. 88
Le Romain. 90
Le Byzantin 93
L'Arabe 94
Le Moresque. 95
Le Persan. 96
Le Chinois. 98
Le Japonais 99
L'Indien. 99
Le Roman. 101
Le Style ogival. 102
La Renaissance 105

RÉSUMÉ 109
Les profils. 111
De l'ornementation des moulures 111
Dernier mot 112

Paris. — Typographie J. Reullier, 1, rue Larrey (place Monge).

Paris, imp. J. REULLIER.